

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES EFFETS D'INTENSIFICATION VISUELLE, KINESTHÉSIQUE ET
TEMPORELLE, ÉTUDES DE CAS DES ŒUVRES DE BETTINA HOFFMANN,
ADAD HANNAH ET DAVID CLAERBOUT

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDE DES ARTS

PAR

NORMAND NOËL

MAI 2015

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier ma directrice de recherche, Joanne Lalonde, pour son apport, son soutien, sa patience, sa rigueur et son temps dans la réalisation de ce projet. Je tiens à remercier également mon correcteur Stéphane pour sa disponibilité et ses remarques toujours pertinentes. Ma gratitude va également envers ma famille et mes amis, plus particulièrement, Jean, Pascal et Julie pour leurs encouragements. J'aimerais remercier tous les auteurs cités qui m'ont donné les mots nécessaires à la réflexion et, dans le même esprit, remercier aussi les artistes Adad Hannah, Bettina Hoffmann et David Claerbout qui ont soulevé, grâce à leurs images, les questionnements à l'origine de ce mémoire et permis d'alimenter les idées qu'il contient.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	vi
RÉSUMÉ	viii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	
LES IMAGES NUMÉRIQUES ET LA REMÉDIATION	6
1.1 Introduction : image numérique vs image analogique	6
1.1.1 Image numérique : définition et quelques caractéristiques	6
1.1.2 Simulation et univers virtuel	9
1.1.3 Les conditions d'intelligibilité des images numériques	10
1.1.4 La temporalité des images numériques	12
1.2 La remédiation	19
1.2.1 Définition	19
1.2.2 Deux tendances : <i>immediacy</i> et <i>hypermediacy</i>	20
1.2.3 Multiplication des médias et expériences perceptuelles	22
1.3 L'écran comme interface	22
1.3.1 La multiplication des écrans	23
1.3.2 L'écran en temps réel	24
1.3.3 L'écran informatique	25
CHAPITRE II	
EFFETS DE SEUIL SENSORIEL	28
2.1 Introduction	28
2.2 La perception et les seuils sensoriels	28
2.2.1 La perception : quelques approches théoriques	29

2.2.2	Percepts, concepts et cognition	31
2.2.3	L'excès ou le manque	34
2.2.4	La physiologie du regard	37
2.2.5	La standardisation du regard	39
2.3	Fixité et mouvement	41
2.3.1	Le mouvement dans l'image fixe : la chronophotographie.....	41
2.3.2	La fixité dans l'image animée.....	44
2.3.3	L'accélééré dans l'image animée.....	51
CHAPITRE III		
STRATÉGIES AXÉES SUR LES EFFETS DE SEUIL PERCEPTIF : TROIS		
ŒUVRES À L'ÉTUDE		
3.1	Introduction	53
3.2	Présentation des artistes.....	54
3.2.1	Adad Hannah.....	54
3.2.2	Bettina Hoffmann.....	57
3.2.3	David Claerbout	61
3.3	Dispositifs de présentation et dimension spatiale.....	64
3.4	Images multiples et divers régimes de représentation (cinéma, photographie, etc.)	65
3.5	Stratégies de représentation et seuil perceptif	66
3.5.1	Stratégie axée sur la sous-stimulation sensorielle : le seuil du perceptible et du visible dans <i>Six Russians Eating Ice Cream</i>	66
3.5.1.1	Dispositif de présentation et multiples régimes de représentation	66
3.5.1.2	Surexposition de la médiation	69
3.5.1.3	Seuil perceptuel minimal : état de manque, état d'attente	69
3.5.1.4	Durée, temps réel et temps présent.....	71

3.5.2 Stratégie axée sur l'hyperstimulation sensorielle : images morcelées et temps en expansion dans <i>Décalage n° 2</i>	73
3.5.2.1 Écran cinématographique, écran informatique.....	73
3.5.2.2 Images photographiques et mouvement cinématographique	74
3.5.2.3 Chocs perceptuels et nouvelles formes visuelles.....	75
3.5.2.4 Un trop-plein d'images : entre plaisir et malaise	76
3.5.2.5 Autre mode temporel : le présent permanent	77
3.5.3 Surexposition du mouvement et démultiplication des temporalités dans <i>Long Goodbye</i>	79
3.5.3.1 Espace de diffusion immersif.....	79
3.5.3.2 Imbrication d'images fixes et animées et chocs perceptuels	80
3.5.3.3 Ralenti et surexposition du mouvement	82
3.5.3.4 Fragmentation de l'espace et du temps	83
3.6 Synthèse de l'analyse des œuvres.....	85
CONCLUSION.....	87
BIBLIOGRAPHIE.....	91

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
2.1 <i>La canne et le bâton</i> , Étienne-Jules Marey.....	43
2.2 Chronophotographies (pose longue), Étienne-Jules Marey.....	43
2.3 Image du film <i>L'homme à la caméra</i> , Dziga Vertov, 93 min (1929).....	45
2.4 Image du film <i>L'année dernière à Marienbad</i> , Alain Resnais (1961)	47
2.5 Image de <i>The Reflecting Pool</i> , Bill Viola, 7 min, vidéo avec trame sonore (1977).....	48
2.6 Image de <i>Dissappearing Music For Face</i> , Chicko Shiomi, 11 min 15 sec (1966).....	50
3.1 Séquence de <i>Two Mirrors</i> , Adad Hannah, vidéo HD de 6 min 35 sec (2008)	56
3.2 Séquence de <i>Six Russians Eating Ice Cream</i> , Adad Hannah, vidéo de 4 min 27 sec (2010).....	57
3.3 Images de la série <i>La Ronde</i> , Bettina Hoffmann, vidéo (2004).....	58
3.4 Image de la série <i>Momentum</i> , Bettina Hoffmann, vidéo (2006).....	59
3.5 Séquences de <i>Décalage n° 2</i> , Bettina Hoffmann, vidéo double projection avec son, 3 min 30 sec (2007)	60
3.6 Image de <i>Sections of Happy Moments</i> , David Claerbout, vidéo avec son, 30 min (2007)	62
3.7 Séquence de <i>Long Goodbye</i> , David Claerbout, vidéo, 45 min (2007)	63
3.8 Séquence de <i>Long Goodbye</i> , David Claerbout, vidéo, 45 min (2007)	64
3.9 Vue de l'espace de présentation des œuvres d'Adad Hanah lors de la Triennale Québécoise 2008 au Musée d'art contemporain de Montréal	67
3.10 Vue de l'espace de présentation de <i>Swing</i> , 2010, 2 min 50 sec, vidéo à deux canaux, présentée chez Oboro en 2014.....	74

3.11	Vue de l'espace de présentation de l'exposition des œuvres de David Claerbout au Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou, à Paris, en 2007.....	80
------	--	----

RÉSUMÉ

À partir de l'étude d'un corpus d'œuvres vidéo, ce mémoire tente de démontrer que certaines images aux effets d'intensification visuelle kinesthésique et temporelle ont le potentiel d'instaurer chez le spectateur des effets déstabilisants. Les œuvres d'Adad Hannah, de Bettina Hoffmann et de David Claerbout produisent de tels effets grâce aux technologies numériques et aux nouveaux médias. Notamment, les images numériques diffèrent de celles obtenues par mode analogique; elles peuvent provenir du monde réel, mais aussi de la simulation par le traitement de l'ordinateur. Ces images se démarquent aussi par un rapport au temps distinct du temps réel, une temporalité découlant du mode dialogique avec l'ordinateur, soit le temps uchronique, et de la capacité de ces images de passer de l'état de fixité à celui de mobilité. Par ailleurs, le concept de seuil sensoriel, un des concepts fondamentaux de cette recherche, sera mieux circonscrit par la compréhension de différentes notions autour de la perception. Ce concept contribuera à vérifier notre hypothèse supposant que la présence de stimuli visuels distincts et atypiques peut attirer davantage le regard et capter l'attention sensorielle du regardeur.

Concernant les œuvres qui constituent le corpus d'étude, le rapport fixité-mouvement mentionné précédemment constitue un dénominateur commun aux divers procédés utilisés que sont la fixité de l'image, la surexposition du mouvement ou encore la vitesse de projection et d'autres. Empruntés aux conventions de plusieurs régimes de représentation (photographique, cinématographique, informatique), d'une part ces procédés produisent des effets et des affects importants chez le spectateur par une hyperstimulation ou une sous-stimulation sensorielle. D'autre part, la multiplication des marques de médiation rappelle au spectateur l'acte de représentation et produit certains chocs perceptuels. Les images produites à partir de ces stratégies axées sur les effets de seuil sensoriel variant en fonction du mouvement et des flux temporels se distinguent des images uniformisées véhiculées par diverses plateformes et présentes dans plusieurs sphères d'activités. Ces dernières images demeurent captives des technologies et comportent généralement une structure visuelle homogène et routinière. Grâce à une approche de mise en place de divers procédés kinesthésiques générateurs de séquences visuelles imprévisibles et de flux temporels évoluant entre fixité et mouvement, les images contenues dans ces œuvres vidéo réussissent à déjouer l'indifférence visuelle du regardeur, en proposant des stimuli visuels et sensoriels inédits.

MOTS CLÉS : images numériques, médiation, remédiation, flux d'images, seuil perceptif, effets sensoriels, stimuli kinesthésiques et temporels.

INTRODUCTION

À l'ère du numérique, les possibilités offertes par les nouvelles technologies surprennent constamment et leurs limites sont sans cesse repoussées. Sommes-nous en train de vivre une autre révolution des modes de représentation autant sur le plan de la production que de la réception des images comparable à celle que nous avons vécue consécutivement à l'apparition de la photographie et du cinéma lors du siècle précédent? Selon certains auteurs, nous vivons déjà plusieurs générations de ces bouleversements technologiques. Parmi ceux-ci, il y a la multiplication d'informations visuelles de toute nature servant divers objectifs et sur de multiples plateformes telles que le téléphone « intelligent », la tablette électronique, le téléviseur, le cinéma, l'ordinateur, etc. Un tel déferlement pourrait-il provoquer une certaine désensibilisation et une diminution de l'attention du spectateur? En outre, ces images autant sur le plan du contenu que sur le plan formel ne nous apportent pas nécessairement une connaissance tangible sur l'environnement réel ou encore sur soi-même comme le laissait penser le mode analogique. Quelles sont alors les conséquences sur le plan de la réception et de la perception, c'est-à-dire sur l'acte de percevoir ces nouvelles propositions?

À partir de l'analyse d'un corpus de trois oeuvres vidéographiques de trois artistes Adad Hannah, Bettina Hoffmann et David Claerbout, nous souhaitons identifier les composantes formelles présentes dans certaines images aux effets sensoriels déstabilisants. Les œuvres de ce corpus contiennent des éléments évoquant clairement le réel, comme des personnages, des objets, des espaces et des situations associés à notre environnement, voire à la société occidentale actuelle, mais sans s'inscrire totalement dans une esthétique réaliste. Des œuvres qui présentent divers procédés,

découlant visiblement des technologies numériques, mais aussi des procédés qui semblent être empruntés aux modes de représentation de différents médiums analogiques. Il s'agit de procédés semblables aux effets filmiques comme l'accélééré ou le ralenti ou à l'immobilité spécifique à la photographie ou encore au dédoublement de l'image attribuable aux applications informatiques. L'ensemble de ces procédés contribue à se distancier du réalisme puisqu'elle ne cherche pas à révéler la véracité de la situation et des objets représentés. Le corpus de ce travail de recherche est composé d'oeuvres vidéographiques de trois artistes différents dont le travail intègre ces effets d'intensification. Les descriptions des œuvres ainsi qu'un aperçu de la pratique artistique de chacun de ces artistes seront abordés dans le troisième chapitre.

L'objectif du mémoire sera de voir comment opèrent ces effets d'intensification visuelle, kinesthésique et temporelle en ciblant les éléments susceptibles de susciter et maintenir l'intérêt du regardeur afin de contrer l'uniformisation des contenus visuels par la présence de mêmes stimuli, une certaine « fatigue visuelle » ou encore une insuffisance perceptive. L'hypothèse principale de recherche repose sur la présence de certains indices, c'est-à-dire des procédés kinesthésiques tels que le ralenti, l'accélééré, la répétition et les diverses fluctuations de mouvement lesquels contribueraient à maintenir l'attention sensorielle. Autrement dit, nous tenterons d'identifier les stratégies de chacune de ces œuvres et de démontrer que celles-ci reposent sur des effets de seuil perceptif découlant principalement de stimuli visuels qui mettent en œuvre des représentations de mouvement.

Dans son ouvrage *Le langage des nouveaux médias* (2000), Lev Manovich a exploré le champ d'études des nouveaux médias et de l'informatisation de la culture. Dans le cadre de notre recherche, nous nous intéresserons principalement à certaines des caractéristiques des images numériques présentées par cet auteur, dont l'apparition ou la prolifération, de l'écran informatique. La description des œuvres sélectionnées

révélera que celles-ci ont recours à des stratégies de représentation de divers médiums (photographie, cinéma, vidéo, etc.) et parfois simultanément. En complément de cette approche nous aurons recours aux théories de J.D. Bolter et R. Grusin (1999), qui dans leur publication *Remediation Understanding New Média* examinent la question de la réappropriation par les nouveaux médias des modes de représentation ou des codes propres à un autre médium. Cette notion nous servira à comprendre les différents effets reposant sur le mouvement ou sur l'immobilité. Edmond Couchot, l'auteur du texte *Des images du temps et des machines* (2006), s'est penché sur les conséquences des technologies numériques dans le domaine des arts et des communications. La notion de temps uchronique qu'il définit nous servira à comprendre le nouveau rapport perceptuel au temps lors de la réception des images numériques et des autres répercussions.

Les notions théoriques portant sur la perception et plus particulièrement sur l'une de ses approches théoriques la Gestaltthéorie devraient nous permettre d'amorcer notre réflexion sur l'hypothèse de recherche de ce travail. Un sujet qui a intéressé de nombreux chercheurs et auteurs de diverses disciplines, mais qui a surtout pris son envol avec l'apparition et le développement des sciences cognitives. Dans le cadre de cette recherche, nous nous intéresserons principalement aux idées recueillies par les auteurs Rudolf Arnheim (1976) et Jocelyne Lupien (1996 et 2004). Le concept de seuil sensoriel tel que l'utilise Jocelyne Lupien¹ dans les analyses des œuvres nous aidera à développer les fondements théoriques de ce travail. Notamment, cela devrait nous permettre de repérer les stimuli sensoriels impliquant des niveaux élevés d'intensité perceptive présents dans certaines images. Les idées de Rudolf Arnheim sur les divers mécanismes impliqués lors de la perception, dans son ouvrage *La pensée visuelle* (1976), viendront alimenter notre propos sur la stimulation du sens de la vue et le développement de percepts. Dans le même ordre d'idée, nous nous

¹ Ce concept a été développé par Charles Henri Piéron, *La perception mode de vie* (1955).

inspirerons des propos de Paul Virilio, dans son ouvrage *La machine de vision* (1988), lesquels avancent une réflexion découlant de la comparaison entre les images issues des médias analogiques, celles des nouveaux médias et celles produites par la main d'artistes appartenant à l'histoire de l'art. Afin de mieux comprendre certains procédés cinématographiques et photographiques par mode analogique affichant des représentations de mouvement, nous aurons recours à l'analyse théorique de l'auteure Caroline Chik (2011). Ses réflexions illustrées par des exemples d'œuvres diverses s'avéreront très utiles pour analyser les effets d'intensité d'ordre perceptuel dans les œuvres du corpus. Enfin, la sémiotique visuelle, laquelle s'est appuyée sur certaines observations issues des théories de la perception-cognition, sera retenue comme approche méthodologique de ce travail.

Le premier chapitre traitera du contexte technologique des images numériques issues des nouveaux médias et leurs particularités. Dans la première partie, nous débiterons par une présentation de quelques caractéristiques des images numériques permettant d'établir certaines distinctions essentielles entre celles-ci et celles produites par mode analogique. Ensuite, les conditions d'intelligibilité des images numériques seront décrites. La possible absence de référent au monde réel ainsi que la liberté d'appartenir à une esthétique réaliste ou de simulation en sont quelques exemples. Nous examinerons le nouveau rapport temporel qui émane de ces images en comparaison avec l'expérience temporelle vécue par le spectateur devant celles réalisées par mode analogique. Dans la foulée, la section suivante traitera du concept de remédiation, c'est-à-dire la réappropriation des caractéristiques des médiums par les autres médiums, ainsi que les styles visuels qui en découlent. Pour conclure, il s'agira de faire l'analyse d'une interface omniprésente, exploitée par les images numériques, soit l'écran informatique.

Dans le chapitre deux, le concept de seuil sensoriel sera explicité. Nous présenterons plusieurs notions liées à la perception, telles que le percept, le concept et la cognition

afin d'exposer quelques modèles théoriques dans ce champ de connaissances. L'ensemble de ces notions contribuera, à une réflexion élargie sur les effets perceptifs et la notion de seuil perceptif. Certains facteurs de la physiologie du regard et des conditions essentielles à la stimulation du sens de la vue y seront aussi examinés. Dans la seconde partie de ce chapitre, les représentations de mouvement dans les images des médias analogiques feront l'objet d'une attention particulière.

Finalement, le troisième chapitre sera consacré à l'analyse des œuvres qui nous permettra d'illustrer les éléments théoriques composant ce travail et de confirmer ou d'infirmes nos hypothèses de recherche.

CHAPITRE I

LES IMAGES NUMÉRIQUES ET LA REMÉDIATION

1.1 Introduction : image numérique vs image analogique

Si l'ère des technologies numériques et des « nouveaux médias » est celle de la multiplication des images, rappelons que ce phénomène s'amorce par l'arrivée des techniques de reproduction mécanique (photographie et cinéma) à la fin du 19^e siècle et au début du 20^e siècle. Dans ce chapitre, il sera question des images numériques dont la venue remonte aux années 1980 lors du développement des technologies informatiques et des nouveaux médias que les artistes se sont appropriés de multiples façons depuis. Nous examinerons la nature de ces images, leurs caractéristiques et leurs distinctions par rapport à celles produites antérieurement. Nous aborderons aussi les nouvelles conditions d'intelligibilité de celles-ci pour le regardeur, plus particulièrement celle de la temporalité. Ces notions et ces caractéristiques semblent avoir des résonances très fortes dans le corpus d'œuvres de ce mémoire.

1.1.1 Image numérique : définition et quelques caractéristiques

Les images numériques sont répandues maintenant presque partout dans les médias de masse, la photographie, le cinéma, sur Internet et dans les pratiques artistiques. Elles ne se retrouvent plus uniquement dans les nouveaux médias (Web, jeux numériques, simulateurs), mais aussi dans les médias « dits traditionnels » (cinéma, télévision, photographie et média imprimé). Dans son texte *Des images, du temps et*

des machines (2006), l'auteur Edmond Couchot souligne que ces images sont radicalement différentes de celles provenant des anciens médias. Elles sont le produit de calculs mathématiques automatisés et de pixels de l'ordinateur. Les images des médias dits traditionnels provenaient d'un « enregistrement d'une trace lumineuse ou énergétique » d'un objet appartenant au réel reproduit sur un support physique. Elles représentaient un objet tangible du monde réel par mode analogique. (Couchot, 2006, p. 185) Il existe une distinction importante entre les images numériques et celles des médias analogiques (photographie, cinéma, vidéo) dans la mesure qu'elles ne se démarquent plus « par un support matériel spécifique ». Celui-ci n'est plus le papier argentique, la pellicule ou la bande magnétique, il s'agit du fichier informatique ouvrant vers de nombreuses possibilités. (Chik, 2011, p.182)

Dans son ouvrage *Le langage des nouveaux médias* (2000), l'auteur Lev Manovich s'est penché sur les nouveaux médias et l'informatisation de la culture et de ces nouveaux « produits culturels » tels que les sites Web, les logiciels et les jeux numériques, ainsi que sur leurs impacts sur les médias analogiques. L'auteur préfère utiliser les termes « nouveaux médias » et « objets néomédiatiques » à ceux de médias numériques et d'objets numériques. Tel que mentionné plus haut, les nouveaux médias contrairement aux médias analogiques ne possèdent plus de traits distinctifs facilement identifiables. Il semble qu'ils en ont été dépossédés par les interfaces. Celles-ci ne sont plus déterminantes, elles sont devenues multiples (photographique, cinématographique, imprimée, etc.) En outre, les distinctions traditionnelles entre médias temporels et spatiaux, entre images fixes et en mouvement, qui existaient entre les médias analogiques deviennent obsolètes. (Manovich, 2000, p.158) Afin de mieux différencier la nature des images numériques en fonction de celles obtenues par mode analogique, il sera intéressant d'exposer certaines de leurs particularités. Dans son texte, Manovich présente cinq caractéristiques permettant d'établir la distinction entre l'objet néomédiatique (son, texte, image par traitement informatique) issu des nouveaux médias et celui des

médias analogiques : la représentation numérique, la modularité, l'automatisation, la variabilité et le transcodage. Ces principes demeurent explicatifs et ne constituent aucunement des conditions déterminantes de l'objet néomédiatique. (Manovich, 2000, p. 98) Afin de mieux comprendre ces enjeux, voici un résumé de quelques-uns de ces principes.

1.1.1.1 Variabilité et représentation numérique

Le tout premier principe est la *variabilité* du support. Contrairement aux médias analogiques dont le support est permanent, celui de l'objet néomédiatique et donc de l'image numérique est modifiable et variable. Avec les technologies informatiques, il est maintenant possible d'isoler le contenu de l'interface parce que celui-ci est sauvegardé dans une base de données. Ce contenu peut être véhiculé via de multiples interfaces (image fixe ou animée, visualisée à partir d'un écran ou d'une reproduction imprimée) et peut être présenté sous différents formats de plusieurs niveaux de définitions possibles. Il peut être aussi multiplié presque indéfiniment et, généralement, sans l'intervention humaine. (Manovich, 2000, p. 111-113)

La deuxième caractéristique de la spécificité de ces objets concerne la *représentation numérique*. Les objets des nouveaux médias peuvent être représentés mathématiquement et soumis à des manipulations algorithmiques. Cette caractéristique a aussi été mentionnée par Couchot (2006). La *représentation numérique* rend ces objets modifiables (programmables). (Manovich, 2000, p. 99) L'auteure et artiste Caroline Chik, dont le champ de recherche traite de l'art numérique et interactif, apporte une précision intéressante relative à cette affirmation. Elle reconnaît que ces objets sont constitués d'unités appartenant aux technologies et au langage informatique, mais précise que cette propriété « d'être modifiable » ne devrait pas être considérée comme une spécificité de l'objet néomédiatique puisque

celle-ci se manifestait aussi dans les images produites par mode analogique à l'aide de différentes techniques : incrustations, retouches, montages, trucages des images, etc. (Chik, 2011, p.182) Certaines de ces techniques seront examinées dans le prochain chapitre.

1.1.1.2 Le transcodage

Selon Manovich, la dernière caractéristique, le *transcodage* découle des deux strates distinctes, une strate culturelle et une strate informatique, qui composent les nouveaux médias. Il rappelle que les images diffusées à une époque donnée reflètent un contexte social, historique et économique. À l'intérieur d'une histoire racontée, les effets de mimesis ou de catharsis véhiculés par ces images forment la strate culturelle. La strate informatique, quant à elle, est composée par l'ensemble des caractéristiques ou conventions propres à l'informatique : la structure des données, le langage, le type de fichier, etc. (Manovich, 2000, p. 125) L'objet néomédiatique dérivé de l'informatisation dont le contenu est visualisé et sauvegardé par l'ordinateur est nécessairement imprégné de ses caractéristiques technologiques. Selon Manovich, la strate informatique est déterminante et il précise : « tout ce que l'on peut appeler l'ontologie, l'épistémologie et la pragmatique de l'ordinateur influent sur la strate culturelle des nouveaux médias, sur leur organisation, leurs genres émergents et leurs contenus. » (2000, p. 126)

1.1.2 Simulation et univers virtuel

Avant l'arrivée des technologies numériques, les images du cinéma et de la photographie avaient obligatoirement un référent dans le monde réel étant donné les propriétés techniques et la méthode de captation des images analogiques. Selon

Edmond Couchot, les images produites ou reproduites par traitement informatique résultent d'une simulation à l'instar de tout ce que traite un ordinateur. Elles sont le produit de calculs et d'algorithmes réalisés par l'ordinateur. (2006, p. 197) Toujours d'après Couchot, l'informatique peut créer ou simuler des phénomènes naturels en faisant l'économie de l'espace et du temps pour les reproduire. Il ajoute ceci :

Tout se passe dans l'expérimentation numérique comme si l'espace et le temps étaient recréés, bien au-delà de leur simple apparence, en toute indépendance par rapport au temps et à l'espace réels. Tout se passe comme si l'expérimentateur avait accès à une sorte de réservoir de temps ou de temps parallèle au temps, ou hors du temps du monde. (2006, p. 195)

Cet espace généré par l'ordinateur, par l'expérimentation et la simulation, ou cet « espace utopique », comme le dit Edmond Couchot, constitue un univers virtuel. Un espace dans lequel les objets représentés peuvent appartenir autant au monde réel qu'au monde de l'imaginaire. Ainsi, cet univers virtuel ne peut être défini comme étant l'opposé du réel, il est plutôt l'opposé de « l'actuel », précise-t-il. (2006, p. 201)

1.1.3 Les conditions d'intelligibilité des images numériques

Nous insistons sur ce point : l'image numérique diffère de l'image analogique. Celle-ci ne représente plus, elle simule, selon Edmond Couchot. Les images captées en mode analogique constituent des représentations du réel tandis que celles des technologies informatiques sont des simulations. Il avance que l'informatisation a annoncé le début d'un nouveau régime figuratif : le régime numérique succédant à celui de la représentation. (Couchot, 2006, p. 197) Il rappelle que les objets et les figures numériques ne sont plus nécessairement dépendants d'un référent réel du monde dans lequel nous vivons puisqu'ils découlent de la simulation de la technologie informatique. Ils peuvent prendre une forme réelle ou fictionnelle. Les seules limites deviennent celles de l'ordinateur. Ces espaces, issus de la simulation,

sont totalement autonomes et distincts de l'espace appartenant au monde réel. Edmond Couchot apporte ces précisions :

Ces espaces ne doivent leur existence qu'à la capacité de l'ordinateur à les simuler. Ils n'ont aucun substrat matériel ou énergétique, ils n'appartiennent à aucun lieu propre, à aucun topo qui les ancre dans le réel. Ils peuvent virtuellement s'étendre dans toutes les dimensions, obéir à toutes les lois d'association, de déplacement, de translation, de projection. (2006, p. 205)

Depuis ce régime, les conditions d'intelligibilité de l'image ne sont plus les mêmes. Les situations figurées dans l'espace virtuel ne se sont pas réellement matérialisées comme celles représentées par les médiums antérieurs (cinéma, photographie et télévision). À titre d'exemple, les enchaînements d'actions d'un jeu numérique ou d'un simulateur demeurent des récits « aléatoires » des situations fabriquées. Elles demeurent « des éventualités : des simulations d'évènements ». (Couchot, 2006, p. 212)

Dans l'univers virtuel, en mode interactif, les distinctions entre l'auteur et le spectateur ou l'utilisateur de ces nouveaux médias s'amoindrissent, explique Edmond Couchot. Dans le virtuel, à l'exemple du jeu numérique, le joueur exerce une influence sur le déroulement de l'action, car il peut ressentir son engagement dans l'histoire et le contrôle des événements de son destin comme dans l'expérience de la vie. L'utilisateur s'accapare, en quelque sorte, une partie du rôle d'auteur appartenant au producteur initial du dispositif. (2006, p. 249) Dans l'espace virtuel, en mode interactif ou non, les options et les scénarios sont indéfiniment réitérables.

Dans le virtuel, il y a des stimuli sensoriels qui attisent nos perceptions comme ceux de la réalité. Dans son propos, Couchot aborde la question des effets perceptuels chez le regardeur : « [...] cet espace utopique n'en est pas moins vérifiable par l'observateur. Il peut offrir la même résistance, le même effet de réel sur nos perceptions que l'espace dans lequel nous avons l'habitude d'évoluer. » (2006, p. 206) Ces stimuli sensoriels commandent une ou des actions à l'utilisateur. Bien

que les conséquences de ces actions se matérialisent dans le virtuel, ces stimuli sollicitent une implication réelle du corps et ses diverses sensorialités, le sens de la vue, mais aussi d'autres comme le toucher et le sens kinesthésique. (Couchot, 2006, p. 213) Plus particulièrement, ce mode d'échange entre l'utilisateur et l'ordinateur se distingue parce qu'il met en jeu un corps biologique et une machine. Edmond Couchot définit ainsi ce mode : « la corporéité est tout entière au service d'échanges symboliques avec des machines. » (2006, p. 222) Étant donné l'importance de l'informatisation et de notre rapport avec l'ordinateur, un nouvel habitus est sur le point de se développer dans nos sociétés, précise-t-il. Toujours selon cet auteur, plus les interfaces se multiplient et se transforment en devenant multimodales, plus les sensorialités de l'interacteur sont engagées. (2006, p. 222) Pour faire suite à cette idée, dans la dernière section de ce chapitre, un examen portera sur une interface qui sert régulièrement de véhicule à l'image numérique ainsi que dans les œuvres artistiques du corpus de ce travail, soit l'écran.

Une autre particularité, assez majeure de l'image numérique concerne la temporalité et les différents rapports perceptuels au temps qui diffèrent de ceux des anciens médias. Cet aspect sera abordé plus longuement dans la prochaine section.

1.1.4 La temporalité des images numériques

Les médias photographique et cinématographique possèdent le pouvoir de venir perturber notre expérience du temps. C'est l'hypothèse que fait Valérie Lamontagne dans un texte sur les arts numériques où elle réfère à un essai de Walter Benjamin portant sur l'expérience perceptuelle du temps dans la photographie et au cinéma : « [...] la capacité de ces technologies de perturber le temporel et de couper dans le cours des événements, s'introduisant chirurgicalement dans notre expérience. » (Lamontagne, 2010, para. 2) Avant d'aborder la question du rapport au temps

entretenu par les nouveaux médias, il est essentiel de revenir sur ce rapport avec les médias antérieurs. Dans la présente section, il sera question du rapport au temps entretenu par la photographie et le cinéma par mode analogique et celui par les objets et les images produits à l'aide de l'ordinateur.

1.1.4.1 Temps photographique

Il est difficile de traiter de la photographie sans aborder la question de son rapport au temps. Pour tenter de comprendre ce rapport, il faut revenir sur le geste lui-même, l'acte qui permet de saisir cette image figée. L'acte photographique correspond à une coupure dans le temps et l'espace ou comme l'explique Philippe Dubois :

Temporellement en effet [...] l'image-acte photographique interrompt, arrête, fixe, immobilise, détache, décolle la durée en n'en saisissant qu'un seul instant. Spatialement, de la même manière, elle fractionne, prélève, extrait, isole, capte, découpe une portion d'étendue. (Dubois, 1983, p. 153)

Du point de vue de la temporalité, la photographie symbolise un temps figé, un espace-temps en dehors du temps chronologique, qui n'appartient plus au temps actuel.

Mais de quelle temporalité, plus précisément, s'agit-il? La photographie constitue un médium fondamentalement indiciel. Dans son ouvrage *La chambre claire*, Roland Barthes, dont l'ensemble de la réflexion s'appuyait sur la photographie par mode analogique, note que dans l'image photographique, l'objet représenté a existé réellement et obligatoirement avant de pouvoir être photographié. Contrairement aux autres arts de l'imitation comme la peinture et la sculpture qui peuvent imaginer l'objet, celui de la photographie appartient au réel. (2009, p. 120) Selon Barthes, l'essence véritable de ce médium repose sur une double position, soit celle de la réalité, mais aussi celle du passé. Ce n'est donc pas son affinité avec les médiums

analogiques qui constitue sa spécificité. L'objet représenté dans l'image photographique est issu du réel, mais d'un réel qui appartient au passé, précise Barthes :

Le nom du noème de la photographie sera donc : « Ça — a-été », ou encore l'Intrahable. En latin [...] cela se dirait sans doute : « interfuit » : cela que je vois s'est trouvé là, dans ce lieu qui s'étend entre l'infini et le sujet (operator ou spectator); il a été là et cependant tout de suite séparé; il a été absolument, irrécusablement présent et cependant déjà différé. (2009, p. 120-121)

Selon cette analyse, la photographie s'inscrit, avant tout, comme un art du temps. La temporalité de cet art évoque un « avoir-été là » : la présence du photographe sur ce lieu, témoin de cette scène, à un moment bien précis, dont le spectateur en est à nouveau témoin, mais dans un autre espace-temps. Cette image photographique ne représente pas un souvenir du passé, un moment de fiction ou d'imagination. Elle appartient à un moment réel, « un réel à l'état passé » pour reprendre les mots de Barthes. Par conséquent, la temporalité de l'image photographique appartient à un passé aussi réel que peut l'être le présent.

1.1.4.2 Temps cinématographique

Le cinéma, avant l'ère numérique, tout comme la photographie, représente des objets du monde réel sans être nécessairement imprégné de réalisme. L'idée que ces images représentent le réel, prétendument de manière objective, repose sur leur technique de captation mécanique. Ces images sont des représentations indicielles. Qui plus est, le cinéma s'inscrit aussi comme un art du temps tout comme la photographie. Gilles Deleuze souligne que « le cinéma constitue une représentation indirecte du temps » et le montage, technique distinctive de cet art, procure à ses images du temps. (Deleuze, 1985, p. 51) Le montage transpose le présent en passé, mais, paradoxalement, le mouvement spécifique au médium cinématographique n'agit pas dans la même

direction. Dans son ouvrage *Essais sur la signification au cinéma* (2003), Christian Metz explique que le mouvement apporte un réalisme supplémentaire aux objets, en leur donnant « une corporalité et une autonomie » en comparaison aux reproductions photographiques. Il ajoute que l'objet se retrouvant dans les séquences cinématographiques grâce au mouvement « permet de mieux se détacher comme figure sur un fond; libéré de son support l'objet se substantialise. » (Metz, 2003, p. 17) Par ailleurs, nous pourrions dire que le mouvement présent dans les images animées est un signe iconique ayant un degré d'iconicité plus élevé que celui de l'image fixe de la photographie en augmentant sa puissance de représentation, comme le dirait Umberto Eco, professeur et sémioticien².

Certes, le mouvement est perçu comme réel, mais il apporte davantage à l'image cinématographique. Il produit l'impression que l'action contenue dans l'image se déroule à l'instant même, tandis que la photographie figée dans le temps réfère à l'antériorité temporelle et un temps toujours en différé. Afin d'illustrer son propos, Christian Metz reprend les principales idées de Barthes sur les spécificités de la photographie. Celle-ci n'est jamais perçue comme une illusion véritable ; elle montre que ceci a été ainsi un jour, mais que cette réalité n'est plus la même qu'au moment de la capture de l'image. (Metz, 2003, p. 15) Par conséquent, le mouvement fait apparaître le passé de l'image cinématographique, en quelque sorte, au temps présent.

² Dans le texte *Pour une reformulation du concept de signe iconique*, Umberto Eco reprend la définition de Charles Morris sur les signes iconiques : « [...] un signe entièrement iconique devrait être lui aussi un denotatum (ce qui revient à dire, selon notre propre terminologie, un double de l'objet considéré). Morris (1946, 7.2) admettait que l'iconicité est une question de degré (les échelles d'iconicité) [...] » (Eco, 1978, p. 152)

1.1.4.3 Temps réel et interactivité endogène

L'interactivité endogène, c'est-à-dire l'interactivité au sein des composantes d'un dispositif, résulte du développement de l'informatique, plus spécifiquement, de la rapidité d'exécution du calcul des opérations et de l'apparition des interfaces, explique Edmond Couchot. (2006, p. 201) L'interactivité endogène se déroule généralement en temps réel. Il existe plusieurs définitions du temps réel, celle du *Journal officiel de France*, assez représentative de l'ensemble se résume ainsi : « [...] un mode d'exploitation qui permet l'admission de données à n'importe quel moment (du calcul) et l'obtention immédiate de résultats. » (Couchot, 2006, p. 202) Selon Couchot, il s'agit d'un temps qui procure à l'utilisateur « l'impression que cette réponse ne se fait pas attendre (définition triviale) ou qu'elle est inférieure à la durée séparant deux stimuli visuels. » (2006, p. 202) Bien que l'ordinateur requiert toujours une période de temps pour le traitement des données, en temps réel, l'utilisateur ne perçoit plus ce temps.

L'interactivité et le temps réel permettent au récepteur de ressentir qu'il est en parfaite synchronie avec le temps de l'objet. En temps réel, il s'établit un autre rapport avec le temps différent de celui que nous entretenons avec les images des médias dits anciens (photo, cinéma et télévision). (Couchot, 2006, p. 205) L'espace ou la durée qui sépare la production de l'image et l'acte de réception, présent dans les anciens médias, n'existe plus. Cette distinction majeure explique ce rapport particulier avec l'image numérique. Devant une image photographique, le spectateur perçoit l'instant capté par le photographe avec son appareil ou encore pour reprendre les mots de Roland Barthes « le ça-a-été », ce passé appartenant au réel. Devant celle au cinéma, il s'agit du temps du faire, du moment de la prise de vue, par le cinéaste, et celui du montage. (Couchot, 2006, p. 183) La réception et la production de ces deux catégories d'image se réalisent à deux époques, deux espaces-temps distincts.

En présence d'images virtuelles, le spectateur peut voir l'objet prendre forme dès qu'il « dialogue » avec les interfaces de ces applications informatiques, comme s'il en était l'auteur. Contrairement aux images précédentes, « le temps du faire et du voir s'engendrent mutuellement et simultanément », souligne Couchot. (2006, p. 255) Il y a fusion entre ces deux temporalités. De plus, le rôle du récepteur en mode interactif ne se limite plus à celui de spectateur. Selon le niveau d'interactivité exogène, c'est-à-dire la relation entre le spectateur et le dispositif, mis en place par le créateur ou producteur, celui-là « peut prétendre lui aussi au statut d'auteur » par sa contribution à la constitution des images. (2006, p. 237)

1.1.4.4 Temps uchronique

S'il existe un espace distinct appartenant à l'ordinateur et résultant de la simulation, le virtuel ou encore l'espace utopique, pour reprendre le terme de Couchot, il existe un espace-temps exclusif à l'ordinateur qui est aussi un produit de la simulation. Il s'agit du temps « uchronique », une temporalité qui diffère de l'expérience humaine de l'environnement réel. Couchot propose cette définition :

[...] un temps en puissance qui s'actualise en instants, durées, simultanités particulières; un temps non linéaire qui s'expande ou se contracte en d'innombrables enchaînements ou bifurcations [...] le temps uchronique se libère de toute orientation particulière, de tout présent, passé, future inscrits dans le temps du monde. (2006, p. 208)

Le temps uchronique constitue un amalgame entre le temps vécu par l'expérience du corps dans le monde réel et celui des dispositifs issus des technologies de l'informatique. (Couchot, 2006, p. 229) Ceux-ci incitent l'utilisateur à s'abandonner à l'espace et au temps de la simulation de l'ordinateur. Ce rapport temporel est maintenant étendu dans presque toutes les sphères de la vie. Il s'expérimente à travers différents sites Web, tels que le commerce en ligne, les musées et les tours guidés

virtuels et les applications multimédias. Ce mode temporel, selon Couchot, est en train de constituer un « nouvel habitus temporel commun » surtout par l'influence de l'Internet. (2006, p. 269) Le chercheur Luc Bonneville rapporte que ce réseau (Internet) établit un nouveau rapport au temps en rupture avec le temps linéaire et chronologique. Il consisterait en une perception de demeurer dans une temporalité du présent. Les principales conclusions de l'étude du chercheur sont résumées par Couchot comme suit :

[...] l'internaute se retrouverait enfermé dans une temporalité prisonnière du présent. Un présent qui exige sur un simple « clic » la réalisation immédiate d'une action, sans attente concrète, et qui rabat la temporalité de l'interacteur, d'une manière obsessionnelle dans beaucoup de cas sur le « moment actuel », le « maintenant » et j'ajouterais sur l'ici-c'est-à-dire l'écran. (Couchot, 2006, p. 270)

Ce présent en rupture avec le temps linéaire fait disparaître « l'avant et l'après ». En outre, l'utilisateur de ces technologies deviendrait en quelque sorte obsédé par le besoin de gagner du temps constamment, selon Couchot. (2006, p. 271) Il aurait, conséquemment, de la difficulté avec toute forme de délai, dans la vie réelle, ainsi qu'à se projeter dans le futur. Un autre changement majeur découlerait de la possibilité de faire une remise à zéro dans l'espace-temps et d'évoluer dans l'univers virtuel en multipliant les scénarios autant de fois que l'utilisateur le désire. Il perdrait ainsi sa capacité à faire la distinction entre les éventualités propres au virtuel des événements appartenant à notre existence au monde. (Couchot, 2006, p. 276) Le temps uchronique constitue une synthèse des temporalités à travers laquelle le passé, le présent et l'avenir sont intégrés dans un seul espace-temps où se produisent des « phénomènes d'instantanéités » procurant à ces utilisateurs un nouveau rapport perceptuel au temps : une impression de vivre et d'évoluer constamment dans un « présent permanent ».

1.2 La remédiation

1.2.1 Définition

Les nouveaux médias semblent souvent faire référence aux conventions des médias traditionnels. Ce phénomène est particulièrement bien illustré dans les pages Web avec les écrans contenant du texte et dont le style visuel est emprunté à la presse écrite. Ce phénomène de la réappropriation des spécificités des médiums a été examiné par les deux chercheurs Jay David Bolter et Richard Grusin dans leur ouvrage *Remediation understanding new media* (1999). Selon eux, toute représentation d'un médium par un autre définit le processus de remédiation caractérisant tout particulièrement les nouveaux médias :

[...] we call the representation of one medium in another remediation, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media. (Bolter et Grusin, 1999, p. 45)

La remédiation demeure un processus présent dans tous les médiums, selon Bolter et Grusin. Il en est de même pour les médias de l'ère numérique. L'apparition d'un nouveau médium ne découle pas de l'aboutissement d'une réflexion autonome, isolée du contexte social, historique, culturel et technologique. Son apparition résulte de plusieurs influences dont celle du médium précédent, de ses spécificités, ses capacités et ses limites technologiques. Les auteurs s'opposent au mythe que les médiums sont conçus principalement pour répondre à l'impératif de produire des images qui tentent de reproduire des objets de la réalité. En fait, ils visent davantage à imiter le médium antérieur et à dépasser certaines de ses limites. Bolter et Grusin fournissent l'exemple des images de synthèse composées par les applications informatiques qui reproduisent parfaitement celles de la photographie:

Experts on computer graphics often say that they are striving to achieve « photorealism » in other words, to make their synthetic images indistinguishable from photographs. This comparison may take the explicit

form of putting a photograph side by side with a synthetic digital image. In such cases the computer is imitating not an external reality but rather another medium. (Bolter et Grusin, 1999, p. 28)

Ainsi, les nouveaux médias font exactement ce qu'ont fait leurs prédécesseurs, ils se présentent, soulignent-ils, comme une version améliorée des anciens médias. (1999, p. 15)

Le photoréalisme, qui découle des technologies informatiques, constitue un exemple parmi les plus radicaux du phénomène de remédiation. L'image photoréaliste a non seulement réussi à atteindre et même à excéder le niveau de réalisme de la photographie analogique (nombre accru de pixel dans l'image), mais, de surcroît, elle a contribué à transformer et à redéfinir le médium photographique. De nos jours, presque plus personne n'oserait affirmer que la photographie en art et la réalité entretiennent un lien privilégié, que la photographie constitue une représentation objective de la réalité. Cette idée a circulé pendant longtemps, en fait, presque dès l'invention de ce médium. Les objets contenus dans la photographie numérique, selon Bolter et Grusin, contrairement à ceux de la photographie analogique, n'ont plus besoin d'appartenir ni au réel ni à un espace-temps. Comme le rapportait Roland Barthes, ces deux éléments d'appartenance définissent la photographie analogique. (Bolter et Grusin, 1999, p. 106)

1.2.2 Deux tendances : *immediacy* et *hypermediacy*

Dans leur texte, Bolter et Grusin expliquent que le processus de remédiation est alimenté par une double logique. Ils constatent que chaque médium cherche à éliminer la présence du médium antérieur, mais, paradoxalement, pour y parvenir et offrir une expérience renouvelée et améliorée, il y a une multiplication des codes des médiums (du prédécesseur et du nouveau).

Les deux fondements de la remédiation sont *immediacy* et *hypermediacy* traduits librement par « immédiateté » et « hypermédiateté » dans ce texte. Le premier fondement, immédiateté, tente d'effacer toute trace de médiation permettant ainsi au spectateur d'être sollicité uniquement par l'objet représenté comme s'il se retrouvait physiquement devant l'objet réel. Ce fondement se singularise par un style visuel illustré par la peinture réaliste et la photographie analogique. Ces deux médiums, confirment Bolter et Grusin, poursuivaient cet objectif : faire disparaître toutes techniques et toute apparence de médiation afin de donner accès à une image qui se rapproche le plus possible du réel. La peinture, par le biais de la perspective linéaire, tentait de faire oublier sa surface bidimensionnelle pour reproduire l'objet avec réalisme et la photographie, à travers son automatisation inhérente, a réussi à dépasser la peinture illusionniste d'avant l'art moderne sur ce plan. (1999, p. 25)

L'autre fondement de la remédiation, *hypermediacy* ou hypermédiateté, au contraire de l'immédiateté, ne cherche pas à dissimuler toute marque de médiation. Les interfaces des programmes informatiques, les pages des sites Web et certains jeux numériques constituent quelques exemples de nouveaux médias qui exposent le processus de médiation par la présence de conventions appartenant à plusieurs régimes de représentation. Les chercheurs Bolter et Grusin rapportent les propos de William J. Mitchell sur ce style visuel : « [...] privileges fragmentation, indeterminacy, and heterogeneity and [...] emphasizes process or performance rather than the finished art object. » (1999, p. 31) Ainsi, ce style visuel de représentation, qui se distingue entre autres par l'hétérogénéité et la fragmentation, se compare plutôt à un projet en cours de réalisation qu'à un travail artistique terminé et accompli.

1.2.3 Multiplication des médias et expériences perceptuelles

Une autre hypothèse est mise de l'avant. Le style hypermédiation se différencierait de l'immédiateté par la multiplication des médias qui permettrait d'enrichir l'expérience en procurant un plus grand sentiment de satisfaction à l'utilisateur. Bolter et Grusin ajoutent qu'il s'agit d'un autre type d'expérience qui se rapprocherait davantage des expériences réelles :

Transparent digital applications seek to get to the real by bravely denying the fact of mediation; digital hypermedia seek the real by multiplying mediation so as to create a feeling of fullness, a satiety of experience, which can be taken as reality (Bolter et Grusin, 1999, p. 53).

L'hypermédiation n'a pas comme principal objectif de réaliser des images qui tentent de reproduire les objets et l'environnement du monde réel, mais elle cherche, de préférence, à offrir de nouvelles expériences au spectateur. Les auteurs présentent certaines applications de ce style visuel de représentation, tels les jeux et les simulateurs qui proposent à l'utilisateur la possibilité de vivre à l'époque des dinosaures ou encore de devenir une molécule. Ils citent les propos du chercheur Howard Rheingold sur la réalité virtuelle : « [...] at the heart of VR (virtual reality) is an experience—the experience of being in a virtual world or remote location [...] ». (Bolter et Grusin, 1999, p. 22) Ces environnements du type « réalité virtuelle » proposent au spectateur d'abandonner le monde réel pour des univers qui diffèrent de la réalité quotidienne. Ces exemples rejoignent les propos de l'auteur Edmond Couchot sur les nouvelles expériences perceptuelles que peuvent procurer les images qui appartiennent à l'univers virtuel.

1.3 L'écran comme interface

Les objets issus des nouveaux médias s'affichent sous diverses formes (textes, photographie, image fixe ou animée, etc.). Il devient difficile de définir les traits

distinctifs de ces objets, remarque Lev Manovich. (2000, p. 58) Précédemment, il a été question d'une des caractéristiques de l'objet néomédiatique soit la variabilité du support (section 1.1.1.1 Variabilité et représentation numérique). Ainsi, à titre d'exemple, une séquence vidéo, sauvegardée sur un ordinateur, peut être observée sur un écran de cinéma, de télévision ou d'ordinateur. Le contenu de l'objet néomédiatique peut se matérialiser sous divers aspects et ces supports représentent quelques exemples des multiples interfaces possibles.

Les interfaces des nouveaux médias ou interfaces culturelles, ainsi nommées par Manovich, proviennent d'autres formes culturelles déjà existantes telles que l'imprimé, le cinéma et la photographie. (2000, p. 168) Or, cela explique la facilité avec laquelle les utilisateurs peuvent apprendre et comprendre le langage de ces médias. Il s'appuie sur des codes antérieurs, bien connus et maîtrisés, souligne-t-il. (2000, p. 180) Cette réappropriation des codes et des conventions des anciens médias par les nouveaux traduit bien le concept de remédiation tel que défini par les auteurs Bolter et Grusin.

1.3.1 La multiplication des écrans

L'écran d'ordinateur est une interface largement utilisée dans les médias de l'ère numérique. De nos jours, l'écran jumelé à l'ordinateur offre de nombreuses possibilités aux utilisateurs. Par exemple, il donne accès à une multitude d'informations de diverses sources (livres, textes, films, médias imprimés, etc.) et procure un moyen de communiquer autant avec des proches qu'avec des inconnus, et ce, dans toutes les sphères de notre vie. Dans les applications virtuelles et interactives, telles que les jeux, sites touristiques et simulateurs, l'écran s'avère indispensable. Selon Manovich, notre société se définit, avant tout, comme étant « une société de l'écran » puisqu'il y en a partout. (2000, p. 204) Avec le

développement des technologies informatiques et l'arrivée de nouveaux appareils (tablettes, portables et téléphones « intelligents »), durant les dernières années, cette vision est devenue vraiment réalité.

Cet écran si présent, dans cette ère de l'informatisation et des nouveaux médias, ne s'inscrit pas comme une nouvelle technologie puisqu'il existe depuis l'apparition de médiums aussi anciens que la photographie ou même la peinture, remarque Manovich. Dans son texte *Le langage des nouveaux médias*, celui-ci énonce une définition classique ou commune de l'écran :

[...] se caractérise par [...] l'existence d'un autre espace virtuel, d'un autre monde tridimensionnel circonscrit par un cadre et situé à l'intérieur de notre espace normal. Le cadre sépare deux espaces totalement distincts et qui, en quelque sorte, coexistent. (Manovich, 2000, p. 204)

L'écran a généralement une configuration rectangulaire et plane, se retrouvant dans le monde réel du spectateur, « destiné à une vision frontale », et existe sous différents formats (du tableau des peintres de la Renaissance à celui du cinéma). Son contenu est différent de notre environnement réel, un autre espace qui ouvre à la représentation, un espace illusionniste visant à faire oublier l'espace réel, précise Manovich. (2000, p. 204-205)

1.3.2 L'écran en temps réel

En retraçant les origines de l'écran, le théoricien Lev Manovich en vient à proposer trois catégories d'écrans. Le premier, l'écran classique, dont l'origine remonte à la peinture et qui va, par la suite, se retrouver dans la photographie, ne pouvait afficher que des images fixes. L'écran dynamique est celui du cinéma qui a fait apparaître les images en mouvement. Ce deuxième type coïncide avec le passage à l'identification dans l'acte de représentation. (2000, p. 207) En effet, le cinéma a été conçu afin d'inviter le spectateur à quitter sa vie réelle au profit de l'espace virtuel du cinéma.

Avec le développement des technologies aux fins de l'industrie militaire apparaissent les écrans « radar » et, ainsi, un troisième type d'écran : l'écran en temps réel. Cette technologie permettait d'obtenir une image fournissant les nouvelles positions des objets dans l'espace réel. (2000, p. 209) Le moniteur vidéo, la télévision et les écrans d'ordinateur constituent des exemples d'écran en temps réel. Contrairement aux deux catégories précédentes (classique et dynamique) qui se limitaient à afficher des informations appartenant au passé, l'écran en temps réel peut fournir une image continuellement renouvelée par de nouvelles informations qui reflètent les changements ou les modifications appartenant tant au monde réel qu'au monde virtuel de la machine. L'image en temps réel se positionne comme une image actualisée qui opère au temps présent. (2000, p. 209) Ainsi, chacun de ces écrans évoque, à nouveau, la temporalité des médiums (section 1.1.4 La temporalité des images numériques).

1.3.3 L'écran informatique

L'écran informatique va abandonner le principe d'une seule image pour privilégier un écran multifenêtre composé de plusieurs images qui se présentent simultanément à l'intérieur de ce même écran. Dans cet écran, aucune fenêtre n'en domine une autre. L'utilisateur n'est plus investi par une seule image, note Manovich. Au contraire, celui-ci peut en regarder plusieurs, en alternance, sans devoir se concentrer sur une seule. De surcroît, elle s'inscrit en rupture avec l'espace illusionniste des écrans antérieurs. (Manovich, 2000, p. 206) Ce type d'écran représente une illustration de la multiplication des médias et de l'exposition de ceux-ci dans les nouveaux médias comme l'ont démontré les auteurs Bolter et Grusin.

Après avoir examiné l'écran du point de vue de la temporalité, Manovich l'analyse sous l'angle de l'espace du spectateur ou des conditions physiques de réception. Il

note que tous les dispositifs, mis en place dans les actes de représentation des arts visuels occidentaux, jusqu'à tout récemment (avant la venue de l'écran informatique) exigeaient une position corporelle fixe du spectateur. À partir du développement de la perspective linéaire, les oeuvres picturales illusionnistes commandaient une vision frontale et, par conséquent, une position immobile devant l'œuvre de l'artiste. (2000, p. 216) Au cinéma, Manovich constate que pour avoir accès au privilège de voyager à travers d'autres espaces, en dehors du réel, le spectateur doit demeurer immobile. Tous les dispositifs mis en place au cinéma, dimension de l'écran, salle obscure et l'intensité sonore, encouragent le spectateur à abandonner l'espace réel dans lequel se situe son corps et à s'identifier à l'espace virtuel. Selon Manovich, l'expérience sensorielle des spectateurs dans la salle de cinéma est comparable à celle vécue en prison. Il s'agit d'une image forte qu'il décrit ainsi :

Les prisonniers ne pouvaient ni parler entre eux ni bouger de leur siège. Pendant qu'on les amenait à faire des voyages virtuels, leurs corps demeuraient immobiles dans l'obscurité de « chambres noires » collectives. (Manovich, 2000, p. 219)

Il est vrai que le corps devant l'écran cinématographique n'est pas sollicité directement, mais les sens le sont de manière indirecte ou par relation intermodale grâce à la vue et aux mémoires sensorielles (tactile, kinesthésique, posturale, olfactive, etc.). Ces notions seront décrites plus en détail dans le prochain chapitre. Par conséquent, contrairement à l'écran cinématographique, l'écran informatique au contenu interactif nous fait expérimenter diverses sensorialités *in praesentia* ou de manière active et directe par notre propre corps.

En terminant, ce chapitre nous a permis d'apporter un éclairage sur certaines notions importantes entourant les images numériques qui demeurent largement présentes dans les pratiques artistiques actuelles tout comme elles se retrouvent dans le corpus d'œuvres sélectionnées dans le présent travail. La définition et les caractéristiques de l'image numérique et ses nouvelles conditions d'intelligibilité, plus particulièrement

la temporalité, vont nous permettre d'obtenir une meilleure compréhension des images produites par ces artistes. Le principe fondateur derrière les médiums et des nouveaux médias, celui de la multiplication des médias et le recours aux codes des médiums qui les précèdent, semble ouvrir une voie prometteuse pour analyser et comprendre la composition de ces images.

CHAPITRE II

EFFETS DE SEUIL SENSORIEL

2.1 Introduction

Ce chapitre explorera plusieurs idées empruntées à divers auteurs qui nous permettront de définir le concept d'effets de seuil sensoriel. Cette composante semble être déterminante dans l'expérience esthétique des arts médiatiques ainsi que des œuvres présentées dans ce mémoire. En premier lieu, il sera question de la notion de perception sensorielle et des principaux concepts tels que la perception, les percepts visuels et la cognition sur lesquels repose cette notion. Les observations des auteurs tels que David Le Breton et Jocelyne Lupien sur les effets sensoriels découlant d'une hyperstimulation ou d'une sous-stimulation sensorielle dans divers contextes alimenteront notre réflexion. Nous examinerons plus particulièrement les stimuli visuels contenus dans les images : ceux qui sont plus susceptibles d'être captés par le regard, mais aussi ceux ayant le pouvoir de stimuler véritablement nos sens. S'ensuivra une seconde section relative aux effets visuels dans les médias analogiques oscillant entre le mouvement et la fixité. Ce rapport semble aussi être présent dans les images réalisées par les artistes qui composent le corpus de ce travail.

2.2 La perception et les seuils sensoriels

Les œuvres sélectionnées dans le cadre de ce travail semblent, à première vue, se caractériser par une quasi-absence de mouvements, d'objets et de corps mobiles. Pour

un œil non initié, il y a « peu à voir » dans ces images et cela semble bien étrange pour des images dites « animées ». C'est donc à partir du concept de seuil sensoriel que nous tenterons de définir cette idée d'effets d'intensification visuelle kinesthésique et temporelle qui se retrouvent dans certaines des images de ce corpus d'oeuvres. Des séquences au ralenti ou à la limite de la fixité, la répétition des certaines images et l'amalgame de séquences fixes et immobiles en sont des exemples. Selon Jocelyne Lupien, historienne et sémioticienne de l'art, certains artistes ont recours à des stratégies axées sur l'instauration d'effets de seuil sensoriel découlant d'une sous-stimulation ou d'une hyperstimulation des sens. Nous souhaitons poursuivre la réflexion de cette idée :

[...] le concept de seuil sensoriel s'avère fort utile pour modéliser cette question importante de l'intensité perceptive et affective à laquelle les langages plastiques nous font accéder. (Lupien, 2004, p. 33)

Il sera essentiel de poser la question de la perception pour définir certaines notions importantes telles que les percepts visuels et les concepts afin d'étendre la connaissance des stratégies qui reposent sur les seuils sensoriels.

2.2.1 La perception : quelques approches théoriques

Dans cette section, notre réflexion s'enrichira des théories de la perception et des propositions de la sémiotique visuelle. La perception a fait l'objet de nombreuses études par plusieurs chercheurs qui ont permis de développer diverses théories sur le sujet. Parmi les différentes approches globales qui seront présentées, la Gestaltthéorie occupera une place de choix. Plusieurs notions développées par cette approche théorique demeurent très pertinentes pour les théories de la perception plus actuelles et seront aussi très profitables aux fins de ce travail.

L'expérience passée et la mémoire sont déterminantes dans le mécanisme perceptuel malgré certaines prises de position voulant qu'il existe un stade initial de la perception, c'est-à-dire une phase perceptuelle pure sans aucune interférence. (Cometti, Morizot et Pouivet, 2000, p.95) Le rôle du système cognitif (la mémoire) est reconnu de nos jours par l'ensemble des théoriciens sur ce sujet. Comme le rapporte le chercheur Nelson Goodman, la perception ne se résume pas à un processus purement biologique, les activités du niveau cognitif en sont indissociables :

C'est toujours vieilli que l'œil aborde son activité, obsédé par son propre passé et par les insinuations anciennes et récentes de l'oreille, du nez de la langue, des doigts du cœur et du cerveau. Besoins et préjugés ne gouvernent pas seulement sa manière de voir mais aussi le contenu de ce qu'il voit. (Goodman cité par Cometti, Morizot et Pouivet, 2000, p.96)

Il existe de nombreuses théories sur la perception regroupées selon différents courants: empiriste, nativiste, localiste, globaliste, relationnelle, mentaliste fonctionnaliste, etc. Les deux modèles théoriques *top down* et *bottom up* ont donné naissance à de nombreuses propositions. Le modèle *bottom up* conçoit le processus de perception selon un schéma de type ascendant qui débiterait par le stimulus perceptuel capté par nos sens pour se diriger par la suite vers le cerveau. D'après cette proposition, la perception opère selon un ordre hiérarchique : la sensation, l'activité purement perceptive et la connaissance. Ce processus se positionnerait à un niveau inférieur à celui de la mémoire. (Lupien, 1996, p. 125) À l'opposé, les théoriciens du modèle *top down* proposent un schéma de type descendant partant de la mémoire vers les stimuli extérieurs. Le mécanisme perceptuel serait inclus dans la cognition (l'intelligence) selon ces derniers. Ces deux théories sont reconnues, de nos jours, par les experts de ce champ de recherche, comme pouvant fournir des explications sur le fonctionnement du processus de sensation-perception-cognition. (Lupien, 1996, p. 315)

La Gestaltthéorie s'est développée à partir du modèle théorique de type *top down* selon lequel « l'activité sensori-perceptuelle est prédéterminée par nos connaissances acquises et stockées en mémoire ainsi que par nos attentes. » (Lupien, 1996, p. 122) Selon Wolfgang Köhler, l'un des théoriciens de la Gestaltthéorie, la perception constitue une opération dynamique cherchant à déceler une réponse lorsque les sens sont en relation devant ce nouveau stimulus. Cette réponse résultant du mécanisme perceptuel constitue « un ensemble sensoriel » qui nous permet « d'accéder à des tous organisés (des *gestalts*) » ou encore à des percepts. (Lupien, 1996, p. 126) Il s'agit d'un processus qui se réalise automatiquement sans que nous en soyons réellement conscients. Afin d'illustrer cette conception, Köhler propose l'exemple suivant : « [...] devant le dessin d'une pomme, nous ne prenons pas conscience de toutes les caractéristiques de la pomme séparément (forme, couleur, etc.), mais nous réalisons seulement que nous avons sous les yeux cette figure qui est la pomme. » (Lupien, 1996, p. 125) Par conséquent, il n'y a pas d'activités perceptives par « catégorisation » en fonction de la dimension, de la couleur, etc., mais plutôt celle de percepts organisés. (Lupien, 1996 p. 126) Cette conception diffère totalement des théories de type *bottom up* qui soutiennent en quelque sorte la thèse d'un stade pur de la perception et dont l'activité se réalise par une réaction à des stimuli sensoriels captés individuellement.

2.2.2 Percepts, concepts et cognition

L'image rétinienne d'un objet saisie par l'œil et celle réellement perçue ne sont pas les mêmes. Le percept visuel est aussi une représentation visuelle de l'objet, mais il est rarement (presque jamais) une représentation identique et objective de celui-ci. Les stimuli sensoriels subissent une transformation dès le début de leur présence lors de la perception. Le percept visuel découle du résultat de l'expérience immédiate avec le stimulus sensoriel (au présent) et de l'intervention des images mentales issues

de l'expérience passée. Les récepteurs perceptuels ne font pas que saisir mécaniquement ces stimuli qui se trouvent sous nos yeux, ils opèrent de manière sélective et « imposent dès le départ un ordre conceptuel au matériel visible. » (Lupien, 1996, p. 142) Selon Rudolf Arnheim, théoricien de l'art dont les recherches se fondent sur la psychologie de la forme (gestalt), il n'y a pas de captation directe des stimuli perceptuels de l'objet par les récepteurs :

Alors que l'image optique projetée sur la rétine est un enregistrement mécaniquement complet de son homologue matériel, le percept visuel correspondant ne l'est pas. Percevoir la forme consiste à appréhender les caractéristiques structurales que contient le matériau stimulus qui lui sont conférées. Il est rare que ce matériau soit exactement conforme aux formes qu'il acquiert dans la perception. (Arnheim, 1976, p. 35)

La mémoire et ces images mentales exercent une influence dès le début du processus de la perception. Cela se produit grâce à la reconnaissance, une des activités du mécanisme perceptivo-cognitif par l'intermédiaire de ces images (concepts) enregistrées et emmagasinées par la mémoire, selon Arnheim. Dans tout acte perceptif se produit une activité qui vise à établir un rapprochement entre le matériau brut et certains concepts et la formation de nouveaux concepts. Cette activité implique l'existence et donc le développement des concepts, puisqu'elle « présuppose la présence de quelque chose à reconnaître. » (Arnheim, 1976, p. 97-98) Dès qu'un stimulus sensoriel survient, le système perceptivo-cognitif met en œuvre les concepts afin de former ou structurer les percepts, de les catégoriser et leur donner du sens.

Les concepts résultent de la transformation des percepts visuels par la pensée. Contrairement aux percepts, ils perdent leur caractère visuel pour devenir des abstractions à partir desquelles le cerveau est en mesure d'effectuer des opérations intellectuelles. Ainsi, Arnheim s'oppose à l'idée que la perception se limite aux éléments du monde extérieur « alors que la pensée s'occuperait des tâches plus hautes et nobles de la résolution de problèmes. » (Lupien, 1996, p. 144) La perception ne se situe pas à un niveau inférieur à la cognition, mais s'avère être une opération

essentielle à cette activité. Dans un même ordre d'idée, si la constitution des concepts fait partie des processus post-perceptifs, ceux-ci, toujours selon Arnheim, possèderaient un mode de fonctionnement similaire aux percepts visuels. (Lupien, 1996, p. 144)

Lupien évoque aussi les travaux de Jean Piaget, psychologue et théoricien dont les recherches ont porté sur le développement mental de l'enfant. Piaget partage aussi cette conception selon laquelle les activités perceptives font partie de la cognition. Mais à la différence de la Gestaltthéorie, il s'oppose à l'idée que perception et intelligence soient similaires et donc à la thèse de l'isomorphisme entre ces deux structures. Il proposera de nombreuses différences de structuration entre la perception et l'intelligence. En voici un aperçu : la perception est liée à la présence de l'objet contrairement à l'intelligence dont l'objet peut être évoqué par différentes voies (imagerie, connotation verbale) ; la perception primaire est phénoménologiste et repose sur l'apparence de l'objet contrairement à l'intelligence qui est déductive parce qu'elle peut développer certaines interprétations de cet objet; l'intelligence a recours à l'abstraction afin de résoudre certains problèmes contrairement au mécanisme perceptif. (Lupien, 1996, p. 155-157)

En outre, Piaget prend certaines distances à l'égard de certaines positions de la théorie de la gestalt. Il s'oppose à la thèse « du rapport subordonné des parties au tout ». Au globalisme de la Gestaltthéorie il propose une approche « relationnelle ». La formation du percept ou de la forme s'établit davantage par le rapport que les parties de l'objet visuel entretiennent entre elles que par le rapport ou rapprochement avec la forme (ou le concept). Autrement dit, « les parties ne sont absolument pas subordonnées au tout, mais relatives les unes aux autres ». (Lupien, 1996, p.154) Les nombreuses études du chercheur vont lui permettre d'expliquer le développement de la connaissance, lequel se produit par un processus d'équilibration qui consiste en la présence de déséquilibres provoqués par de nouveaux stimuli dans l'environnement.

Ces déséquilibres devraient être suivis de rééquilibrations, lesquelles ne sont jamais fixes, elles forment des « points d'arrêt » provisoires puisque « toute connaissance consiste à soulever de nouveaux problèmes au fur et à mesure qu'elle résout les précédents. » (Piaget, 1975 p. 36) À partir de l'ensemble de ces notions des sciences cognitives, nous pouvons conclure que le développement des images mentales et de la pensée n'est pas indépendant des activités perceptuelles. Au contraire, il s'active dès l'apparition de nouveaux stimuli et de la mise en marche des récepteurs sensoriels et de l'ensemble des activités du mécanisme perceptivo-cognitif.

2.2.3 L'excès ou le manque

2.2.3.1 La privation sensorielle

Tout ce que nos yeux visualisent et tous les autres stimuli qui attisent les autres sens au quotidien ne sont pas obligatoirement retenus par nos capteurs perceptuels. La perception est sélective comme le précise Arnheim. La vue et les autres sens « n'ont nullement été conçus pour servir d'instruments à une cognition purement abstraite. » (Arnheim, 1976, p. 27) Et heureusement, puisque le système perceptivo-cognitif n'aurait jamais de répit. Dans un même ordre d'idée, nous faisons des milliers de gestes et de mouvements, et dans une grande proportion, de manière inconsciente. Au quotidien, ces actions et ces gestes effectués par notre corps semblent peu visibles et perceptibles et les sensations qu'ils peuvent susciter semblent perdre de leur intensité jusqu'à complètement s'évaporer, remarque l'anthropologue David Le Breton. Ce sentiment d'union avec le corps réduit sa présence et le fait basculer dans l'oubli. (Le Breton, 1990, p. 101) Comme si, durant ce moment d'harmonie marqué par l'absence de stimuli importants, les capteurs sensoriels perdaient de leur efficacité et s'endormaient. À l'opposé, certaines études rapportant l'expérience vécue par les victimes de camps de torture relatent que les conditions de vie de ceux-ci

constituaient un état de privation extrême provoquant une « faim sensorielle ». (Le Breton, 1990, p. 102) Ces conditions inhumaines ou encore le simple état d'un corps en situation précaire (fatigue, membre cassé, etc.) font naître un sentiment d'étrangeté, de dualité, entre le corps et soi. Le corps semble être extérieur à soi. À partir de ces observations, de ces deux types de rapport (dualité ou union), David Le Breton conclut que le sentiment d'existence ou « la conscience de l'enracinement corporel » ne peut exister que par « les phases de tension que rencontre l'individu. » Celles-ci peuvent être suscitées autant par l'excès que par le manque de stimuli. (Le Breton, 1990, p. 96)

2.2.3.2 Sous-stimulation et hyperstimulation sensorielles

Certains percepts visuels sont plus susceptibles d'être captés et saisis par la mémoire que d'autres. En effet, cela peut se produire lorsque le matériau brut possède certaines caractéristiques distinctives ou encore contient des stimuli visuels n'appartenant pas aux représentations mentales préexistantes. Selon Arnheim, cela s'explique par le mode opérationnel de perception ou plus particulièrement le mode de développement des percepts qui opère selon deux tendances antagonistes : la simplification et l'accentuation. Si la figure n'affiche, à première vue, aucune particularité, les « détails et ornements seront élagués, supprimés au profit d'une symétrie et d'une régularité plus grande » afin de ressembler à la forme la plus simple qui s'est présentée. (Arnheim, 1976, p. 88) À l'opposé, si cette figure comporte des traits singuliers, une force émanera et viendra exagérer et amplifier ces traits dans la constitution du percept. (1976, p. 88) Donc, le matériau brut qui passe par le filtre de la perception est transformé. Ce procédé explique la raison pour laquelle le souvenir d'évènements qui surviennent dans la vie réelle est toujours plus beau ou plus laid, plus court ou plus long qu'il ne l'a été objectivement dans la réalité. (Arnheim, 1976, p. 90)

Par ailleurs, lorsque ces caractéristiques singulières sont associées à des affects plus marquants tels que l'étonnement, le plaisir, le dégoût, etc., celles-ci seront intégrées au percept visuel, et ce, parfois de manière amplifiée. (Arnheim, 1976, p. 90) Selon Arnheim, ces tendances antagonistes (simplification et accentuation) sont exploitées dans la création artistique plus particulièrement dans les formes stylistiques comme s'il s'agissait « d'une certaine manifestation de leur action. » Comme illustration de la première tendance, ce dernier relate l'idéal de la beauté dans les œuvres classiques qui s'exprimait par « une simplification de la forme et une réduction de la tension des rapports » entre les éléments de la composition et pour la seconde tendance, l'impressionnisme et son accentuation des signes plastiques sur le plan des couleurs, de la forme et de la texture. (1976, p.90) Selon Jocelyne Lupien, plusieurs pratiques artistiques exposent ces deux tendances extrêmes par une sous-stimulation ou une hyperstimulation des sens. Dans certaines œuvres, il y a des composantes plastiques d'une telle intensité « chromatique texturale ou gestaltienne » ou, inversement, de peu d'amplitude approchant l'absence de stimuli dans d'autres à un point tel que le spectateur semble n'avoir presque rien à percevoir (Lupien, 1996, p. 301-302). Elle ajoute :

Tout se passe en effet comme si ces œuvres mettaient en scène des représentations des seuils perceptifs au-delà et en deçà desquels les récepteurs perceptuels sont réellement (ou métaphoriquement) sous-stimulés ou hyperstimulés, avec les conséquences affectives de plaisir (pour une minorité d'individus) et d'inconfort (pour la majorité des gens) souvent reliées à ces états organismiques. (Lupien, 1996, p.302)

Elle mentionne l'exemple d'une œuvre de Malevitch, *Le Carré blanc sur fond blanc*, un monochrome blanc, lequel, selon certains spectateurs, ne possède pas suffisamment de stimuli et de contraste chromatique pour être longuement contemplé. Ce n'est peut-être pas tant l'absence de couleurs que la surabondance de blanc dans ce cas-ci qui rend l'expérience du spectateur presque insoutenable, soutient-elle. (Lupien, 1996, p. 302) Cette œuvre comme d'autres vont exploiter la mince frontière

entre le perceptible et l'imperceptible donnant ainsi au spectateur peu de choses à voir et suscitant des affects puissants qui peuvent varier entre le plaisir ou le déplaisir. (Lupien, 1996, p.302) L'intensité du seuil perceptuel sollicitée dans certaines oeuvres peut permettre de renouer avec le corps grâce à ces « phases de tension » dont fait mention David Le Breton comme nous l'avons vu. Des expériences sensorielles ou « extrasensorielles » qui ne ressemblent en rien à celles vécues au quotidien.

2.2.4 La physiologie du regard

La vue surpasse les autres structures perceptives par sa capacité de fournir au cerveau une quantité prodigieuse d'informations d'une grande précision. Elle se coordonne aux autres sens (tact, goût, sens olfactif, etc.) afin de les aider à mieux saisir la réalité qui compose notre environnement. Cela explique qu'à la vue d'une pomme, par exemple, presque tous peuvent ressentir son goût sans avoir commencé à la manger. (Mc Connell, Trotter, 1980, p. 93) La vue peut percevoir des stimuli (lumière, couleurs, textures, formes, mouvement, distance, etc.) et ceci « dans un espace extéroceptif qui va du très proche du corps au très lointain. » (Lupien, 1996 p. 369) La rétine remplit un rôle essentiel dans la vision. Il s'agit de la surface interne de l'œil composée d'une multitude de récepteurs perceptuels qui reçoit les différents stimuli qu'elle transmet au cerveau par le nerf optique. (Mc Connell, Trotter, 1980, p. 94) À sa surface se retrouve la *fovéa* qui renferme des cellules nerveuses spécialisées qui perçoivent plus spécifiquement les caractéristiques précises et détaillées des objets telles que la forme, la couleur, les textures, etc. Cette région de la rétine, responsable de la plus grande netteté de la vue, permet la vision fovéale de l'œil. La région périphérique de la rétine (ou vision périphérique) possède un vaste champ d'action, mais au détriment de la lisibilité et de la précision. Il s'agit aussi de la région responsable de la vision nocturne. Le champ de vision de la rétine périphérique est donc très vaste (180 degrés horizontalement et 130 degrés en hauteur) contrairement

à celui de la rétine fovéale dont l'acuité décroît au-delà de 15 degrés. Très active, la vision périphérique peut repérer tout mouvement très rapidement grâce à sa grande portée.

Deux types de mouvement sont impliqués dans la physiologie du regard : la motilité (mouvements incessants et inconscients des yeux) et la mobilité (mouvements conscients et constants) consistant à balayer tout ce qui peut être perçu par la vision périphérique. (Virilio, 1988, p. 130) Dès que le mouvement d'un objet est détecté par la région périphérique de la rétine c'est la vision fovéale qui prend le relai. (Lupien, 1996, p. 370) Ce mécanisme essentiel de la vue se nomme la fixation oculaire. À la suite de l'apparition et de la détection d'un stimulus par la vision périphérique, créant une tension, un mouvement de l'œil va recentrer l'objet pour être perçu plus clairement par la rétine. Arnheim décrit ainsi ce mécanisme :

En pénétrant dans une partie excentrique du champ visuel, le stimulus provoque un conflit [...] Ce conflit, né de l'intrusion du monde extérieur dans un monde intérieur bien ordonné, engendre une tension qui disparaît pour peu qu'un mouvement oculaire fasse coïncider les deux centres, adaptant ainsi l'ordre extérieur à l'ordre intérieur. (Arnheim, 1976, p. 32-33)

Le champ de vision doit contenir la présence de stimuli afin d'attirer le regard. Inversement, dans un champ de vision sans stimuli, c'est-à-dire en présence d'une structure répétitive ou homogène (sans mouvement), le regard erre sans but » et il est en attente de percevoir quelque chose de singulier. (Arnheim, 1976, p. 34) Sans représentation de mouvement, le sens de la vue est sous-stimulé et il devient difficile de capter l'attention du spectateur. Selon Virilio, auteur et philosophe, les images doivent offrir au regard du spectateur ce type de stimuli afin de satisfaire les conditions naturelles de la vue. Il précise son idée :

La véracité de l'œuvre dépend donc en partie de cette sollicitation du mouvement de l'œil (éventuellement du corps) du témoin qui, pour sentir un objet avec un maximum de clarté, doit accomplir un nombre considérable de mouvements minuscules et rapides d'un point à l'autre de cet objet. Par

contre, si cette motilité oculaire est transformée en fixité par quelque instrument optique ou mauvaise habitude, c'est ignorer et détruire les conditions nécessaires de la sensation et de la vue naturelle [...] (Virilio, 1988, p. 15)

Outre le mouvement, la vision nécessite une autre propriété : le temps. La vue comme les autres sens opèrent dans la durée et le mouvement n'est perceptible que s'il y a un temps d'exposition. Celui-ci est directement lié à la prise de vue, selon Virilio, lequel « entraîne une mémorisation (consciente ou non) » selon la vitesse de ce qui se déroule sous nos yeux. (1988, p. 129) Les résultats de certaines études ont démontré qu'une relation existe entre le temps d'exposition et l'acquisition des images mentales du regardeur. (Virilio, 1988, p. 28)

2.2.5 La standardisation du regard

De nos jours, nos yeux sont bombardés d'images animées qui nous sont présentées sur des écrans de différents formats via différents supports (cinéma, télévision, ordinateur, tablette, téléphone portable, etc.) Cette abondance d'images semble confirmer une affirmation de David Le Breton, soit que « la vue est le sens hégémonique de la modernité. » (Le Breton, 1990, p. 105) Malgré cette dominance du regard dans nos sociétés actuelles, il y a lieu de s'interroger sur la nature et le contenu de ces images. S'agit-il d'images qui sont susceptibles de stimuler véritablement nos sens? Peuvent-elles combler cette « faim sensorielle » ou au contraire ne font-elles que l'alimenter? Les images numériques tout comme celles des autres médias (photographie, cinéma, télévision) sont influencées par les caractéristiques technologiques des ces mêmes médias. Celles-ci sont déterminantes sur la dimension plastique et par le fait même sur l'expérience perceptuelle, affirme Paul Virilio. À titre d'exemple, l'instantané obtenu par l'appareil photographique engendre un cadrage du panorama réel, qui s'éloigne du champ de vision naturel de l'œil. (Virilio, 1988, p.38-39) L'absence de représentation du mouvement dans ces images

solliciterait peu le sens de la vue. Virilio cite une critique de Rodin sur la nature prétendument objective de l'instantané. Ce dernier, à partir d'une œuvre de Géricault, *Course d'Epsom, 1821*, une représentation de la mobilité des chevaux, illustre son propos :

[...] condensant en une seule image plusieurs mouvements répartis dans le temps, si l'ensemble est faux dans sa simultanéité, il est vrai quand les parties en sont observées successivement, et c'est cette vérité seule qui importe puisque c'est elle que nous voyons et qui nous frappe. (Virilio, 1998, p. 15)

Ainsi, le mouvement représenté dans une oeuvre comme celle de Géricault solliciterait « la mise en mouvement du regard » (condition essentielle à la perception visuelle) offrant au spectateur « l'illusion de voir le mouvement s'accomplir ». À partir de cette observation, Rodin considère que les arts (peintures et sculptures) se rapprochent davantage de la véracité que les instantanés de l'appareil photographique qui représentent des figures et des personnages figés. (Virilio, 1988, p. 15)

Nous serions constamment en train de visionner des images standardisées par l'objectif de ces appareils et par leurs capacités technologiques (vitesse de captation et de diffusion, manipulations, etc.) (Virilio, 1988, p. 39) L'asservissement de la vue à ces appareils a semé une « fusion/confusion de l'œil et de l'objectif » qui a entraîné « la modélisation de la vision et, avec elle, toutes les formes possibles de standardisation du regard. » (Virilio, 1988, p. 39) Ces images appauvries sont souvent mises au service de divers intérêts (économiques, politiques, etc.) pour véhiculer des messages aux visées manipulatrices. Cet appauvrissement entraîne des répercussions sur le plan perceptuel et le développement des images mentales. La vue, comme nous l'avons mentionné précédemment, occupe une place dominante dans le mécanisme perceptivo-cognitif pour donner une signification aux choses perçues qui composent notre environnement et donc dans la compréhension du monde.

2.3 Fixité et mouvement

La relation fixité-mouvement a alimenté longtemps un débat parmi les théoriciens de l'art cinématographique autour de cette question : est-ce que les représentations animées au cinéma, dans leur essence, constituent des images fixes ou mobiles? Selon Bergson, il s'agit d'images fixes qui sont en mouvement uniquement par l'intermédiaire de l'appareil de projection. (Bergson cité par Chik, 2011, p.149) L'objectif ici n'est pas de poursuivre le débat sur cette question, mais plutôt d'examiner le rapport fixité-mouvement dans les pratiques artistiques en photographie, en art vidéo et art numérique. À l'ère des nouvelles technologies et du régime numérique de l'image, les potentialités sont multiples. Ce débat est moins d'actualité puisque les images peuvent passer du statut d'image fixe à celui d'image animée grâce à la polyvalence des nouveaux appareils et des technologies numériques.

Les représentations de mouvement dans ces images peuvent susciter une hyperstimulation ou une sous-stimulation sensorielle par un excès ou un manque de stimuli. Dans certaines, le mouvement se trouve être à la limite du perceptible à la frontière entre la mobilité et l'immobilité. Certaines semblent appartenir au médium photographique et d'autres au médium cinématographique. Dans la prochaine section, nous examinerons en tout premier lieu les représentations de mouvement dans la photographie, plus spécifiquement la chronophotographie. Puis, il sera question des procédés intégrant le rapport fixité-mouvement présent dans les œuvres cinématographiques et dans certaines œuvres vidéo.

2.3.1 Le mouvement dans l'image fixe : la chronophotographie

Une des premières tentatives de captation du mouvement appartenant au monde réel à partir d'appareils à technologie analogique fut la chronophotographie (Fig. 2.1).

Celle-ci fit son apparition après les débuts de la photographie et de l'instantané à la fin du 19^e siècle à des fins scientifiques. Elle consistait en une juxtaposition d'instantanés contenant différents objets ou sujets (athlètes, balles, oiseaux) permettant d'effectuer l'analyse de leur déplacement dans l'espace et de leur mobilité. (Chik, 2011, p. 84) Puis, en 1882, la chronophotographie à pose longue fut inventée par Etienne-Jules Marey, médecin physiologiste (Fig. 2.2). Ce scientifique définit le mouvement comme « un rapport de l'espace parcouru au temps employé pour la parcourir ». (Chik, 2011, p. 45) Ainsi, cette définition établit une autre relation : celle entre le mouvement, l'espace et le temps qui a suscité un intérêt pour plusieurs disciplines (physiologie, philosophie, photographie, etc.). (Chik, 2011, p. 45) Avec la chronophotographie à pose longue, les intervalles de temps semblent disparaître. Ainsi, l'ensemble des mouvements réalisés par un sujet de la position initiale à la position finale se retrouve dans une seule image. On peut l'observer dans les chronophotographies dans lesquelles il y a un ensemble de lignes et de points représentant les déplacements du corps lors d'un saut dans l'espace. Au lieu de se traduire dans des postures distinctes dans le temps, le mouvement « se caractérise en effet par la transition, le devenir, la durée. » (Chik, 2011, p. 95) Par conséquent, il n'y a plus qu'une suite d'instantanés représentant le mouvement, mais une seule image dans laquelle « un seul et unique corps se « surimpressionne lui-même. » » (Chik, 2011, p. 91)

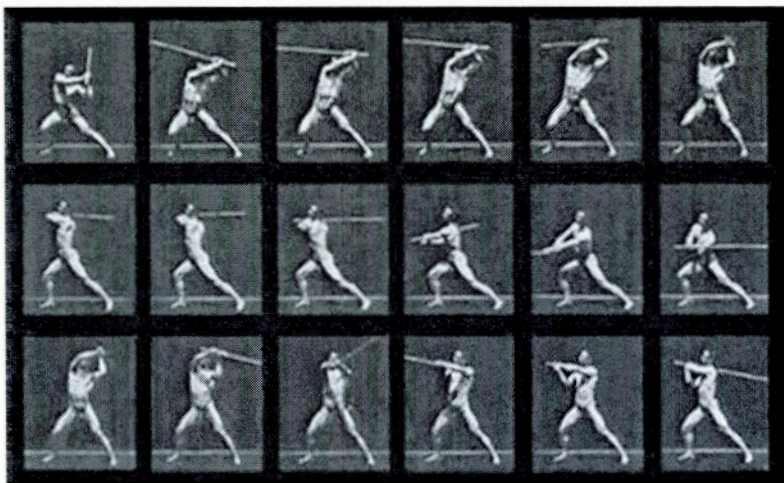
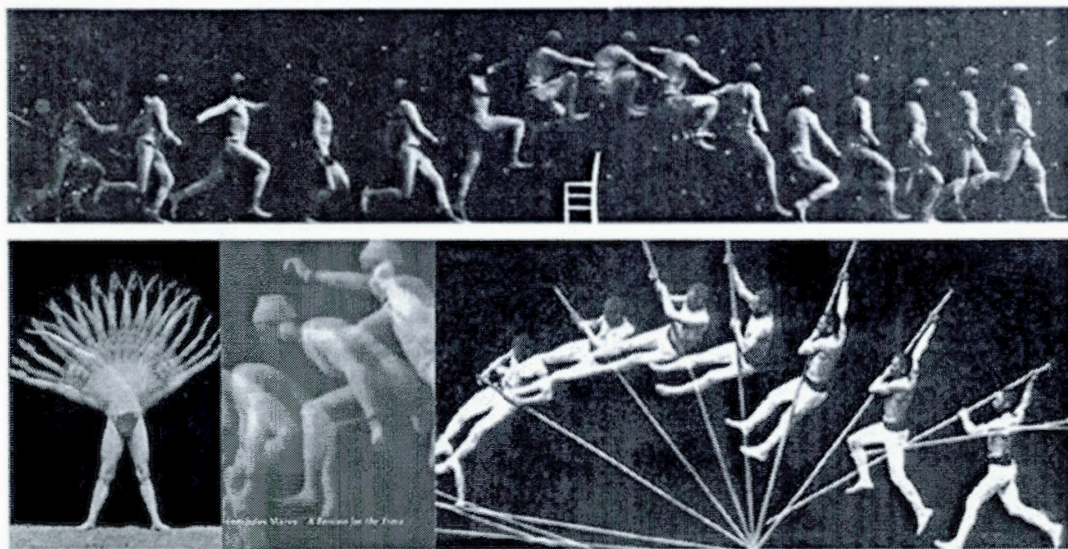


Figure 2.1 *La canne et le bâton*, Étienne-Jules Marey



Etienne-Jules Marey

Figure 2.2 Chronophotographies (pose longue), Étienne-Jules Marey

Selon Caroline Chik, « le bougé réside dans cette surimpression, qui évoque davantage un temps dilaté, une durée, plutôt qu'une juxtaposition d'instants. » (2011, p. 91) Le mouvement se traduit en premier lieu dans l'espace, mais aussi dans le temps. Ce temps est perceptible par les traces des déplacements du corps qui se sont inscrites à la surface. Selon l'analyse de cette auteure, « les travaux de Marey visaient précisément à remédier aux défauts de la vision humaine puisqu'il s'agissait d'obtenir ce que l'œil, trop lent, est incapable de percevoir. » En fait, l'œil ne peut percevoir le mouvement que « passagèrement » et non dans sa totalité. (Chik, 2011, p. 99) L'invention de la chronophotographie a permis de rendre le mouvement davantage visible et lisible.

2.3.2 La fixité dans l'image animée

Avant l'arrivée des nouveaux médias, les deux états de l'image (fixité et mouvement) existaient aussi grâce à différents procédés tels que l'arrêt sur image, l'arrêt in vivo, l'arrêt partiel et l'extrême ralenti. Nous allons maintenant examiner ces procédés ainsi que leurs divers effets sur la perception.

2.3.2.1 L'arrêt sur image et la durée

L'image en arrêt au cinéma apporte de la fixité à l'image animée « comme si le film avait été arrêté par le projectionniste. » (Chik, 2011, p. 148) Ce procédé est basé sur la répétition d'une même image et la durée. Il s'agit d'un photogramme identique qui est reproduit plusieurs fois, et qui, grâce à la projection, prend la forme d'une représentation figée. Quelques cinéastes ont eu recours à ce procédé (Truffaut, Godard). Le film de Dziga Vertov, *L'homme à la caméra* (1929), de 93 minutes, est exemplaire à ce titre (Fig. 2.3). Il s'inscrit dans l'esprit des mouvements d'avant-

garde du début du 20^e siècle (constructiviste, cubiste, dadaïste, etc.). Parmi les nombreux effets filmiques de ce film (accéléré, ralenti, fragmentations de l'image, etc.), il y a l'arrêt sur image. Outre le procédé lui-même livré à l'écran, Vertov expose la technique de ce procédé (découpage et montage), c'est-à-dire l'ensemble du travail qui se passe derrière la caméra. En fait, « c'est le film-pellicule avec ses photogrammes qui apparaît mis en abîme dans le film projection. » (Chik, 2011, p. 151) Bref, ce travail démontre la relativité du mouvement et de l'immobilité, « une vision subversive qui interroge le mouvement filmique, le ramène à sa composante élémentaire. » (Chik, 2011, p. 152)

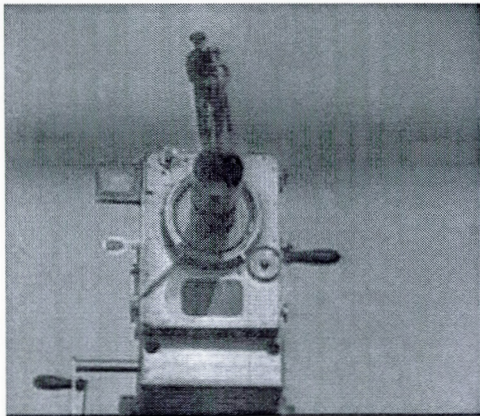


Figure 2.3 Image du film *L'homme à la caméra*, Dziga Vertov, 93 min (1929)

Avec ce type de stratégie, une autre temporalité s'établit. L'image figée s'inscrit dans la durée par la répétition d'un même photogramme qui défile sous les yeux du spectateur pendant une certaine période de temps. Caroline Chik décrit l'expérience visuelle ainsi :

[...] c'est parce qu'il entre dans la durée d'une séquence figée, qu'il sort de son instantanéité, de sa ponctualité pour se dilater s'étendre dans le temps que

le photogramme passe d'instant quelconque à instant privilégié. (2011, p. 148-149)

En résumé, l'image en arrêt offre une expérience différente du photogramme ou de l'instantané photographique. Le spectateur peut avoir l'impression de vivre une expérience temporelle qui se situe en dehors du temps.

2.3.2.2 L'arrêt in vivo

Parmi les stratégies d'arrêt dans l'image au cinéma figure l'arrêt in vivo. Cette forme d'arrêt dans l'image est rendue possible par le jeu d'acteur uniquement. Dans ce cas-ci, il s'agit davantage d'une simulation d'immobilité contrairement au procédé précédent qui s'effectue directement sur le « film-pellicule » par un travail de montage. L'arrêt in vivo peut être exécuté partiellement ou totalement, c'est-à-dire par l'ensemble des acteurs ou une combinaison de corps figés et d'autres en mouvement dans la même séquence. Cette stratégie a été utilisée dans certaines œuvres cinématographiques telles que *L'année dernière à Marienbad* d'Alain Resnais (1961) ou celle de René Clair, *Paris qui dort* (1925), film muet de 35 minutes. (Chik, 2011, p. 154-155)

Certaines propriétés peuvent apparaître lorsque l'arrêt in vivo est combiné à divers effets de mobilité. Parmi celles-ci, le « dédoublement temporel » qui apparaît par la co-présence de corps mobiles et immobiles. Les personnages figés semblent appartenir au passé, à l'instar des images photographiques, et ceux en mouvement « paraissent évoluer dans le présent avec lequel se confond notre présent de spectateur » et en dehors du récit. (Chik, 2011, p. 155) Une autre se produit lorsqu'il y a une combinaison, dans la même séquence, de mouvements de caméra et de l'arrêt in vivo (jeu d'acteurs immobiles) dans un même espace. L'association de ces deux stratégies expose au premier plan la présence du médium. Dans le film, *L'année dernière à Marienbad*, d'Alain Resnais (Fig. 2.4), les déplacements de la caméra

autour des acteurs accentuent leur immobilité et donnent l'impression au spectateur de se retrouver dans un espace cinématographique et non plus dans un espace illusionniste appartenant au récit. (Chik, 2011, p. 156) Contrairement à la première combinaison, l'image ne dévoile pas un découpage temporel, mais spatial.

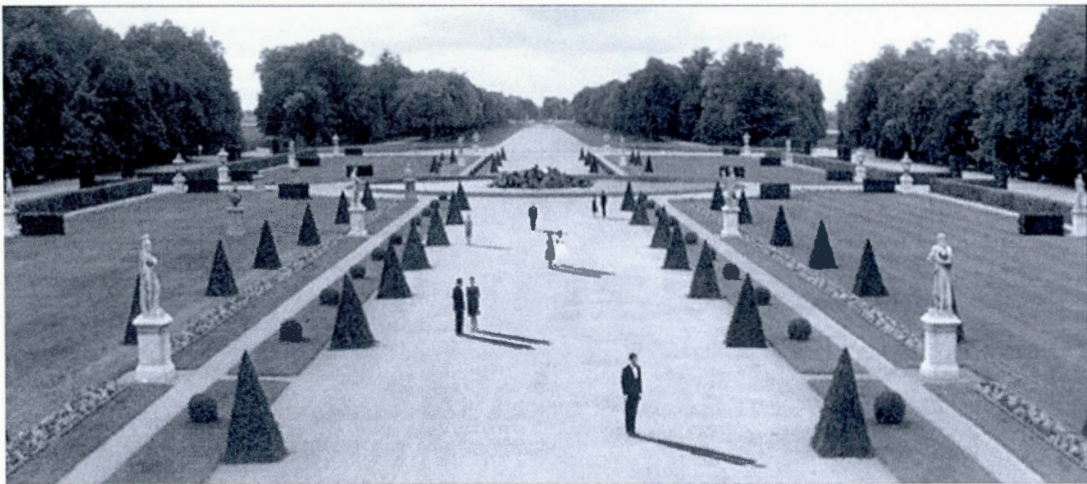


Figure 2.4 Image du film *L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais (1961)

2.3.2.3 L'arrêt partiel

L'arrêt partiel dans une représentation animée se compose d'une image fixe qui cohabite avec une séquence animée. La technique de l'arrêt partiel est née avec l'arrivée de la vidéo; elle se réalise par incrustation à l'intérieur de l'image contrairement à l'image en arrêt qui s'effectue à partir du photogramme. (Chik, 2011, p. 157) Cette technique a été utilisée dans l'œuvre de Bill Viola, *The Reflecting Pool*,

1977, bande vidéo de 7 minutes avec son (Fig. 2.5) dans laquelle un homme (interprété par l'artiste) s'approche du bord d'une piscine, puis subitement y plonge. Son corps n'atteindra jamais la surface de l'eau, il va demeurer figé en suspension dans le vide. Parallèlement, les reflets de la lumière du jour apparaissent et disparaissent sur la surface de l'eau de la piscine. (Chik, 2011, p. 158) L'espace supérieur de la représentation demeure immobile tandis que la partie inférieure est animée par ces variations de lumière sur la surface réfléchissante de l'eau. Diverses interventions plastiques sont rendues possibles dans chacun de ces espaces indépendamment les uns des autres.

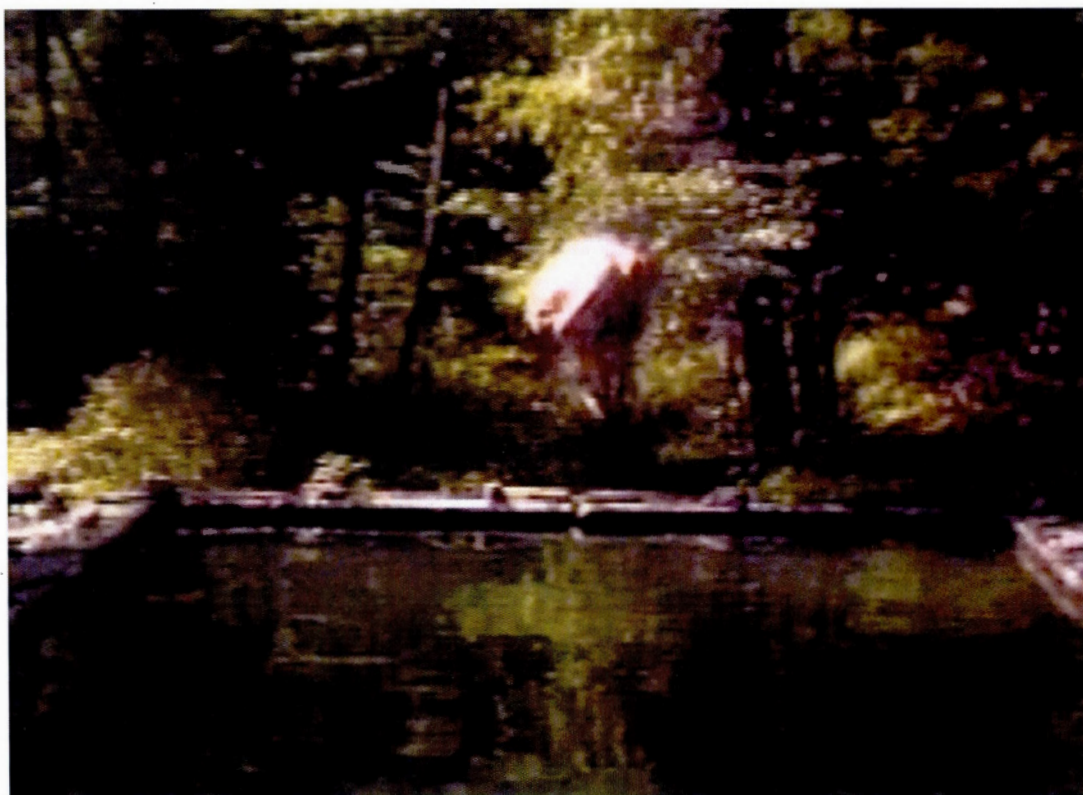


Figure 2.5 Image de *The Reflecting Pool*, Bill Viola, 7 min, vidéo avec trame sonore (1977)

Il en résulte une double spatialité et une double temporalité. (Chik, 2011, p. 157) Dans la partie supérieure de l'image vidéo, le rapport au temps correspond à celui lié aux représentations photographiques qui semblent appartenir au passé alors que dans le segment inférieur où les images sont en mouvement, la temporalité s'inscrit au présent et à celui du spectateur. Ce procédé de l'arrêt partiel est singulier puisque comme cela est illustré dans l'œuvre de Bill Viola, l'immobilité dans les images vidéo, selon Caroline Chik, demeure relative, soit qu'elle ne dure que l'espace d'un moment, soit qu'elle se trouve circonscrite dans l'image. (Chik, 2011, p. 159)

2.3.2.4 L'extrême ralenti

L'extrême ralenti peut être réalisé à l'aide de différentes techniques. Parmi celles-ci, il y a la réduction du temps de projection au moyen de la vidéo et d'images de films préexistants. Il s'agit d'un procédé en aval de la prise de vue. L'installation vidéo *24 Hours Psycho* (1993) de l'artiste Douglas Gordon, dont le temps de projection est de 24 heures, en forme un exemple. Cette oeuvre vidéo constitue une réappropriation du film de Hitchcock dont la vitesse de projection est de deux images par seconde. (Chik, 2011, p. 162) Le suspense de la trame narrative de l'œuvre cinématographique originale, avec ce temps de projection, est complètement rompu.

Une autre technique encore plus intéressante sur le plan de la perception sensorielle, s'opérant en amont, repose sur la prise de vue ultrarapide au moyen d'une caméra spécifique qui accroît le nombre d'images par seconde. Le groupe Fluxus, mouvement néo-dadaïste des années 1960 dont le travail s'intéressait aux gestes du quotidien à ces « petits riens », employait cette technique. (Chik, 2011, p. 164) À titre d'exemple, l'œuvre de l'artiste Chicko Shiomi de ce groupe, *Disappearig Music For Face* (1966), film de 11 minutes et 15 secondes, dévoile un sourire (celui de l'artiste Yoko Ono) en gros plan (Fig. 2.6). Elle est constituée d'images lentes et fluides qui

décomposent « un acte minimal, inconscient, furtif et anodin » d'une durée réelle de 8 secondes. La caméra utilisée pour la réalisation de cette oeuvre pouvait enregistrer jusqu'à 2000 images par seconde.



04 Chicko Shiomi - Disappearing Music for Face (1966), 115 mb

Figure 2.6 Image de *Disappearing Music For Face*, Chicko Shiomi, 11 min 15 sec (1966)

Certaines similitudes existent entre le ralenti (ou l'extrême ralenti), l'arrêt partiel et l'image en arrêt. Ces procédés consistent en une remise en question du flux temporel et du mouvement dans le médium cinématographique. Ils exploitent les seuils du perceptible et de l'imperceptible. L'image en arrêt représente en quelque sorte « un état extrême du ralenti, le point limite au-delà duquel le film ne peut plus être un film. » (Chik, 2011, p. 160) À la différence de l'arrêt sur image qui apporte un espace temporel et qui « invente un excès de temps hors de la réalité », le ralenti, outre sa durée évidemment, possède la capacité de produire un effet grossissant permettant d'analyser l'image et plus précisément les déplacements d'objets ou de corps humain

dans l'espace. Selon Dominique Païni, « si le ralenti paraît tendre vers l'immobilité, il est en fait une surexposition du mouvement qui dilate en monumentalisant celui-ci dans la durée ». (Chik, 2011, p.160) Au moyen de la technique de captation de ces images, cette surexposition devient possible. Ce procédé semble en fait se rapprocher de la chronophotographie. Il est aussi présent dans les films d'action et d'horreur afin de montrer certaines images en excès et de les rendre insupportables au regard du spectateur. (Briselance, Morin, 2010, p. 27-28) En outre, ce procédé expose peu de mouvement comparativement aux enchaînements d'actions du cinéma, dit « commercial ». Devant ce « peu » à observer et cet excès de temps, l'attention et même la mémoire visuelle du spectateur sont susceptibles d'être sollicitées davantage. (Chik, 2011, p. 164-165)

En conclusion, ce mécanisme constitue « une surperception qui dépasse la vision humaine » permettant d'analyser et de voir en détail les mouvements d'objets ou de corps vivants contrairement aux images perçues dans la vie de tous les jours. (Chik, 2011, p. 161) Tout en nous faisant prendre conscience des limites de la vision, il permet d'amplifier notre capacité sensorielle et d'améliorer notre vision analytique.

2.3.3 L'accélééré dans l'image animée

Ce procédé cinématographique (1897), conçu par un opérateur de Louis Lumière du célèbre duo des frères inventeurs, a ralenti la cadence de prise de vues dont l'intention initiale était d'accroître l'autonomie de tournage. Il s'agit donc d'un procédé en amont qui consiste à réduire la cadence de captation des images et qui, paradoxalement, augmente la vitesse des séquences et du mouvement. Ainsi lors de la prise de vue, la réduction du nombre d'images par seconde en augmente la vitesse de projection. Depuis, les cinéastes ont eu recours à ce procédé dans les scènes d'action afin d'amplifier l'effet de rapidité. (Briselance, Morin, 2010, p.51)

En conclusion, nous avons pu examiner plusieurs composantes autour de la notion de perception sensorielle par le biais de certaines approches théoriques. La compréhension de ces composantes nous a permis de définir une autre notion aussi importante dans le cadre de ce travail : le seuil perceptif. À partir de cette dernière, il devient possible d'analyser les stratégies mises en place dans les œuvres des artistes dans le prochain chapitre. Par ailleurs, les divers procédés déployés par les médias analogiques axés sur le mouvement et la fixité pourront aussi être mis à contribution pour mieux définir ces stratégies.

CHAPITRE III

STRATÉGIES AXÉES SUR LES EFFETS DE SEUIL PERCEPTIF : TROIS ŒUVRES À L'ÉTUDE

3.1 Introduction

Ce dernier chapitre est réservé aux analyses des œuvres de notre corpus. Il s'agira de déterminer les divers stimuli (visuels, kinesthésiques, etc.) ayant le potentiel de solliciter les sens à des niveaux très élevés ou, à l'opposé, très faibles. Cette étude permettra d'établir si les stratégies mises en place dans chacune de ces œuvres sont caractérisées par des effets de seuil perceptif. Tout d'abord, le travail de ces artistes ainsi que les œuvres sélectionnées feront l'objet du premier point. Ensuite, une présentation globale de certaines caractéristiques visibles telles que le dispositif de présentation, la dimension spatiale et les caractéristiques technologiques (images fixes ou en mouvement, techniques cinématographiques) découlant des choix esthétiques de leur créateur sera exposée. S'ensuivra l'analyse du corpus afin de circonscrire les stratégies énonciatives de ces œuvres pour conclure par une synthèse de cette analyse.

3.2 Présentation des artistes

3.2.1 Adad Hannah

Adad Hannah réalise des œuvres photographiques, vidéographiques et des installations principalement composées d'images présentées sur divers supports. Dans le cadre de la série les *Museum Stills*, amorcée en 2002, ces œuvres prennent comme toile de fond les œuvres de musées. Selon Éloi Desjardins, commissaire de l'exposition *Peinture de genre comme figure de Still*³ portant sur la production artistique d'Adad Hannah, le still trouve son origine dans le cinéma expérimental, produit par des artistes comme Andy Warhol et ses films *Sleep* (1963) et *Empire* (1964)⁴ qui se composait d'images « suspendues » reposant uniquement sur un plan fixe. (Desjardins, 2010, p. 7) Cette forme d'image est aussi inspirée de la pratique du « tableau vivant » comme le souligne Desjardins :

Les *stills* sont tributaires de la tradition des tableaux vivants. Cette forme de divertissement populaire apparut à l'époque médiévale. Un groupe d'acteurs costumés reproduisaient des toiles célèbres. Pour rendre l'illusion encore plus complète, les figurants devaient rester statiques sans faire de bruit. (Desjardins, 2010, p. 7)

Two Mirrors (2008) (Fig. 3.1), composée d'un seul plan-séquence, met en scène *Les Ménines* de l'illustre peintre Vélasquez et deux jeunes hommes, possiblement deux visiteurs du Musée du Prado à Madrid, dont l'un tient un miroir devant leur visage afin qu'ils soient reflétés et que cette image puisse être vue par le spectateur. La présence de ces deux jeunes hommes, à l'avant-plan, tenant un miroir, reprend le

³ L'exposition *Peinture de genre comme figure de Still* s'est tenue en 2010 au Musée d'art contemporain des Laurentides à St-Jérôme.

⁴ Dans *Sleep* (1963), Andy Warhol filme son amant endormi pendant 8 heures et dans *Empire* (1964) il reprend la même stratégie, mais à la différence, il positionne l'objectif de la caméra sur l'une des faces de l'*Empire State Building* pour une durée équivalente. (Fraser, 2007, p. 15)

propos de l'œuvre originale, c'est-à-dire la réception de l'art et l'importance du rôle du spectateur dans l'œuvre elle-même. (Tamir, 2008, para. 3) Rappelons que l'œuvre originale témoigne du processus de représentation qui prédominait dans l'art pictural lors du vivant de l'artiste. Selon Michel Foucault, philosophe, ce tableau de Vélasquez fait la démonstration que la peinture s'est libérée de ce paradigme, « libre enfin de ce rapport qui l'enchaînait la représentation peut se donner comme pure représentation. » (Foucault, 1966, p. 31) En effet, plusieurs éléments entretiennent un discours sur cet enjeu, des signes tels que les outils utilisés par l'artiste (la toile, le pinceau, la palette de peinture), le peintre lui-même devant sa toile, la lumière, les tableaux suspendus au mur, etc. (Foucault, 1966, p. 27) À cette époque, la peinture avait comme visée de « représenter ». Étonnamment, dans cette œuvre le sujet représenté en est absent. Foucault soulève l'absence ou « l'invisibilité » de la figure ou du modèle d'une double manière. En premier lieu, cette figure qui devrait faire l'objet de la représentation par le peintre représenté sur la toile est exclue de l'espace représenté, puis la figure reproduite sur le tableau par ce dernier est tout aussi inaccessible pour le spectateur puisque nous n'y voyons que l'envers du tableau (le châssis). Un autre indice de ce « subterfuge » nous est dévoilé par une image spéculaire d'un homme et d'une femme, qui se retrouve au fond de la scène et près du centre de la toile, censée être les modèles représentés. (Foucault, 1966, p. 24) Ceux-ci seraient l'image du Roi et de la Reine d'Espagne reflétée dans un petit miroir que Vélasquez lui-même (par la présence de son autoportrait) est en train de reproduire. (Foucault, 1966, p. 25) Nous sommes en présence d'une image spéculaire des modèles auxquels les spectateurs se substituent et d'un tableau qui expose tout l'espace de représentation et met en jeu la place du spectateur dans l'art.

En 2009, Hannah a réalisé une autre série, *Le radeau de la méduse (100 Mile House)* qui rendait hommage à un des tableaux les plus célèbres du peintre Géricault. Afin de concevoir cette vidéo, Hannah a reproduit une simulation du décor de la toile originale et a sollicité la participation de plusieurs figurants à qui on demandait de

rester immobiles durant l'enregistrement de l'image. (Delgado, 2009, para. 3) Dans cette composition comme dans la précédente, on retrouve les conventions des différents médiums comme la photographie, le cinéma, la vidéo et la peinture, et ce, par la citation d'œuvres d'illustres peintres. Le travail d'Adad Hannah exprime un questionnement sur la nature, la forme et la perception des images.



Figure 3.1 Séquence de *Two Mirrors*, Adad Hannah, vidéo HD de 6 min 35 sec (2008)

Sélectionnée dans le présent corpus, l'œuvre *Six Russians Eating Ice Cream* (2010) composée d'un seul plan-séquence de 4 minutes 27 secondes, montre six adolescents vêtus de tenues estivales dont certains sont assis à l'intérieur d'une automobile et d'autres qui s'y tiennent debout à l'avant (Fig. 3.2). Au premier coup d'œil, tout laisse croire à une image photographique qui aurait saisi un moment bien précis. En effet, tous les personnages immobiles semblent captifs d'une image photographique. Malgré cette apparence d'immobilité, le spectateur peut détecter de légères

oscillations des membres supérieurs et inférieurs du corps, des clignements des yeux et quelques sourires chez les six figurants. Ces mouvements apparaissent et disparaissent subtilement et promptement durant le temps de la projection. La présence de plan fixe et d'une position figée des personnages et l'absence de mouvements semblent être empruntées aux conventions du médium photographique. Un travail qui reprend la même esthétique que celle des compositions précédentes marquées par l'opposition entre la fixité et le mouvement dans les images.



Figure 3.2 Séquence de *Six Russians Eating Ice Cream*, Adad Hannah, vidéo de 4 min 27 sec (2010)

3.2.2 Bettina Hoffmann

Bettina Hoffmann a commencé sa production artistique par la photographie. Depuis ses débuts, elle manifeste un intérêt pour certains thèmes tels que les relations

humaines privées, les rapports sociaux et les scènes du quotidien se déroulant souvent dans la sphère privée. Dans la série d'œuvres photographiques *Maître et chien* (2000-2004), elle met en images l'aspect factice et conditionné des comportements sociaux. Les photographies de *Série noire* (2002-2004) empruntent aux conventions cinématographiques et à l'esthétique des films de « série noire ». (Fraser, 2005, para. 5). Dans ses premières œuvres vidéographiques, *La Ronde*, en 2004 (Fig. 3.3), puis *Momentum* en 2006 (Fig. 3.4), ses thèmes de prédilection demeurent présents. Effectivement, les séquences animées des œuvres de *Momentum*, composées de scènes se déroulant dans les espaces privés (cuisine, salon ou chambre à coucher), procurent le sentiment d'être témoin d'une situation de crise survenue entre deux conjoints, entre des amis ou encore entre les membres d'une même famille. (Charron, 2007, p. E-8) D'autre part, sur le plan technique, ces images sont réalisées à partir d'un dispositif d'enregistrement qui effectue une rotation à 360 degrés autour d'une scène figée permettant de capter l'ensemble du décor. (Campeau, 2011, p. 4) Parmi les autres procédés utilisés, celui de la répétition au moyen d'images en boucle qui produit le sentiment que les personnages et aussi les spectateurs demeurent captifs de cet instant.



Figure 3.3 Images de la série *La Ronde*, Bettina Hoffmann, vidéo (2004)



Figure 3.4 Image de la série *Momentum*, Bettina Hoffmann, vidéo (2006)

À l'étude dans le cadre de ce travail, l'œuvre *Décalage n° 2* (3 minutes 30 secondes), réalisée en 2007 (Fig. 3.5), est composée de deux projections juxtaposées sur un seul écran de dimension comparable à l'écran cinématographique. Dans les premières séquences, la projection de gauche montre une jeune femme allongée au sol, entourée de pieds de deux autres figurants, tandis que dans celle de droite est exposé le corps de l'une des protagonistes, en position verticale, qui regarde vers le sol. Dès les premières secondes du visionnement, nous ressentons un sentiment d'étrangeté. Les séquences ne permettent pas de déterminer la nature de cet événement. S'agit-il d'un malaise, d'un accident fatal, ou encore d'une mise en scène? Les images de cette vidéo se singularisent par l'immobilité complète des corps des trois figurantes. Les déplacements de l'appareil s'arrêtent sur l'image de cette même femme étendue au sol.



Figure 3.5 Séquences de *Décalage n° 2*, Bettina Hoffmann, vidéo double projection avec son, 3 min 30 sec (2007)

Il existe un léger décalage constant entre les images des deux projections. À titre d'exemple, lorsque dans une séquence de l'une des projections une image s'attarde sur une partie du corps, celle de l'autre montre la tête de ce même personnage avec quelques secondes d'avance sur l'autre. Ce procédé opère tout au long de la durée de l'œuvre. Les plans-séquences se composent d'images morcelées seulement par conséquent aucune d'elles ne présente un plan d'ensemble. L'objectif de la caméra explore les détails en capturant certaines parties corporelles, en gros plan, de chacun des trois personnages. Malgré cela, il est possible de capter l'arrière-plan de cette scène complètement blanc et le sol dépouillé de tous objets. Outre l'absence de dialogue, cette vidéo est caractérisée par une trame sonore constituée d'un ensemble

de bruits similaires à ceux que nous entendons quotidiennement en milieu urbain (automobiles, usines, oiseaux) contribuant à cette impression d'étrangeté.

3.2.3 David Claerbout

David Claerbout a amorcé sa carrière comme photographe, mais c'est en tant que vidéaste qu'il intègre pour la première fois des images fixes et en mouvement dans l'œuvre *Kindergarten Antonio Sant' Elia, 1932*, (1998). À première vue, cette composition ne semble contenir que des images immobiles, mais si l'on y regarde de plus près, de légers frémissements des feuilles des arbres captent notre attention. Dans *Vietnam, 1967, near Duc Pho Reconstruction after Hiroshima mine*, 2001, Claerbout produit un effet similaire en amalgamant une photographie d'un avion qui explose en plein vol, un moment de la guerre du Vietnam, et une séquence animée filmée sur le même lieu, mais plusieurs années plus tard. (Bellour, 2008, p. 37) Une composition qui suscite une réflexion sur cette page d'histoire à partir de ce dialogue entre les deux espaces-temps. Réalisée en 2004, *Bordeaux piece dure* 13 heures 40 minutes, presque une éternité pour une séquence animée, pendant lesquelles elle reprend une scène d'une dizaine de minutes du film *Le mépris* de Jean-Luc Godard, réinterprétée par des « acteurs » à différents moments de la journée dans une maison de style moderniste. (Ward, 2009, p. 171) La répétition abusive de cette scène annule son potentiel narratif. Parmi les autres explorations de cet artiste, celle de la multiplicité des points de vue d'un même événement occupe une place très importante. *Sections of Happy Moments*, vidéo réalisée en 2007 (Fig. 3.6), en est un bon exemple. Elle met en scène une famille rassemblée autour d'un ballon suspendu dans l'espace où se trouvent à proximité de grands édifices aux allures de tours d'habitation. L'œuvre présente sous différents angles une succession de photographie, de cet instant précis. (Bellour, 2008, p. 38)



Figure 3.6 Image de *Sections of Happy Moments*, David Claerbout, vidéo avec son, 30 min (2007)

Long Goodbye, une installation vidéo de 45 minutes de David Claerbout réalisée en 2007, sera la troisième œuvre de ce corpus. Durant la projection, le spectateur peut observer un personnage féminin qui accomplit, au ralenti, une série de déplacements corporels et de gestes de la vie de tous les jours. Ces éléments et les autres se déroulent devant une grande maison, durant une journée estivale. Les premières séquences se composent de plans rapprochés de cette femme tandis que celles du milieu jusqu'à la fin sont des plans de plus en plus éloignés. Au cours de la première séquence (Fig. 3.7), les portes s'ouvrent et cette femme, ni très jeune ni très âgée, sort de la maison, se dirige très lentement vers la table de la terrasse tenant un plateau rempli de tasses et d'une théière vraisemblablement. Tous les mouvements exécutés par les différentes parties de son corps (la tête, les yeux, les bras et les jambes, etc.), à un rythme excessivement lent, contribuent à cette impression d'être devant une image fixe. Vers le milieu de la projection, cette femme se tourne vers l'objectif de

l'appareil, en souriant, pour commencer à faire un long « au revoir » avec la main (Fig. 3.8). À l'exception d'elle-même, il n'y a aucune autre personne visible dans cette séquence ni dans les autres. Dès ce moment s'amorce un travelling arrière donnant l'impression que la caméra occuperait le rôle de ce personnage, situé hors-champ, à qui s'adresseraient ces salutations. Il y a un anachronisme entre les gestes au ralenti de ce personnage féminin et d'autres éléments tels que la lumière du jour dont l'intensité évolue à très grande vitesse et les ombres en accéléré. Dans la séquence finale, lorsque la caméra poursuit son mouvement en retrait (au moyen du travelling arrière), le personnage et tout le décor disparaissent lentement dans la pénombre jusqu'à s'effacer totalement dans la noirceur.

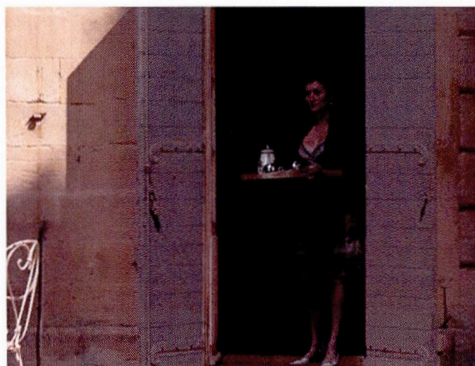


Figure 3.7 Séquence de *Long Goodbye*, David Claerbout, vidéo, 45 min (2007)



Figure 3.8 Séquence de *Long Goodbye*, David Claerbout, vidéo, 45 min (2007)

3.3 Dispositifs de présentation et dimension spatiale

Les œuvres de ce corpus ont été exposées dans divers espaces de diffusion (obscur ou éclairé, ouvert ou fermé) et sont présentées sur différents types de supports reposant sur divers dispositifs de présentation. Il s'agit de dispositifs empruntés aux médias analogiques (écran télévisuel et cinématographique), aux nouveaux médias (jeux numériques, simulateurs et sites Web) et à la tradition picturale. Rappelons que les œuvres de Bettina Hoffmann, Adad Hannah et David Claerbout se composent de vidéos et de photographies⁵ captées à partir d'un appareil numérique. Le choix des interfaces différentes entre les œuvres de ces trois artistes est devenu possible grâce aux technologies numériques. Par conséquent, elles ne sont plus enregistrées sur un support permanent tel que cela se produisait avec les médias analogiques, mais sur un fichier. Les options sont plus diversifiées en matière de support puisqu'il est possible de présenter une image de diverses sources sur différents écrans (écran plasma,

⁵ À titre d'exemple, la production réalisée en 2011 pour la série *Les Russes*, par Adad Hannah, se composait d'œuvres vidéo et photographiques.

moniteur vidéo, écran informatique et cinématographique ou représentation photographique).

Précisons que les distances proche ou lointaine, vécues in situ, entre le spectateur et le dispositif de présentation ainsi que l'espace de diffusion de chacune de ces œuvres feront l'objet d'observations. Tous ces éléments permettent de déclencher des affects liés à la sollicitation de divers espaces sensoriels (visuel, postural, tactile et kinesthésique). (Lupien, 2004, p. 27)

3.4 Images multiples et divers régimes de représentation (cinéma, photographie, etc.)

Dans le travail de David Claerbout, Adad Hannah et Bettina Hoffmann, les conventions de la vidéo et du cinéma sont bouleversées de multiples façons. Cette rupture s'exprime entre autres par une combinaison de divers modes de représentation à l'intérieur d'une même séquence. De telles combinaisons transforment nos habitudes perceptuelles et culturelles. La présence simultanée de plus d'un régime de représentation (cinéma, vidéo et photographie) dans la composition des images, selon les stratégies propres à chacune de ces trois productions visuelles, fait écho aux caractéristiques inhérentes des nouveaux médias et du processus de remédiation abordé dans le premier chapitre. De toute évidence, ce processus fondamental à l'origine de tout médium et dont l'objectif consiste à revoir et à améliorer les stratégies de représentation du médium antérieur demeure déterminant pour les œuvres du corpus.

Les images numériques semblent propices à une esthétique de simulation. Ayant recours au procédé de remédiation, elles se caractérisent par la création d'espaces hétérogènes et la volonté de mettre en valeur l'acte de représentation ou du moins de rendre le spectateur conscient de cet acte de représentation. (Bolter, Grusin, 1999,

p. 39) La prochaine section présentera plus en détail les effets sensoriels de chacune des stratégies de représentation des œuvres de ce corpus.

3.5 Stratégies de représentation et seuil perceptif

Le recours à divers régimes de représentation, cinématographique et photographique, procure une combinaison d'images qui évoluent entre la fixité et la mobilité. À l'évidence, on retrouvera ce rapport fixité-mouvement dans les trois œuvres étudiées. Celles-ci s'articulent autour de divers niveaux de stimuli sensoriels naviguant aux limites du visible, du supportable ou de l'intolérable. La relation entre l'espace, le mouvement et le temps y est fondamentale. Le temps de perception étant un élément indissociable de cette équation, la notion de temporalité sera mise à profit dans l'analyse des œuvres et s'avérera un facteur aussi déterminant que le mouvement pour les expériences sensorielles proposées.

3.5.1 Stratégie axée sur la sous-stimulation sensorielle : le seuil du perceptible et du visible dans *Six Russians Eating Ice Cream*

3.5.1.1 Dispositif de présentation et multiples régimes de représentation (photographique, télévisuel ou vidéo)

L'œuvre de l'artiste Adad Hannah, *Six Russians Eating Ice Cream*, répétée en boucle, est projetée sur un écran « plasma » utilisé communément comme écran de télévision. Celle-ci est exposée dans l'espace d'une galerie aux murs blancs et dans un lieu très éclairé⁶. On y retrouve une interface et un espace de diffusion distincts des installations vidéographiques de Claerbout et de Hoffmann, comme nous

⁶ Dans le cadre de l'analyse de cette œuvre, le lieu de diffusion considéré est celui de l'exposition *Les russes* présentée à la galerie Pierre-François Ouellette, à l'automne 2011, à Montréal.

l'examinerons dans les prochaines sections. Les productions vidéo et photographiques d'Adad Hannah sont généralement présentées dans un même espace de diffusion (Fig. 3.9), parfois sur un même mur. D'ailleurs, leur dimension assez similaire participe à la confusion sur la nature du médium et soulève certaines questions : sommes-nous devant une image fixe ou mobile, une vidéo, une photographie? La dimension de ces écrans de projection vidéo impose au spectateur un point de vue précis, celui d'une distance proxémique (moins de un mètre) qui évoque celle du « tableau de chevalet », correspondant à l'écran classique tel que décrit par Lev Manovich (chap.1, section 1.3.2). À première vue, les caractéristiques du dispositif de présentation, la dimension de l'écran et l'éclairage ne semblent pas sursolliciter le spectateur. Cette perception se révèle fausse. Le corps du spectateur doit conserver une position plus contraignante ou moins libre imposée par la vision frontale et centrale de l'écran classique, par opposition à d'autres types d'installations vidéo dotées de dispositifs plus ouverts invitant à la déambulation.

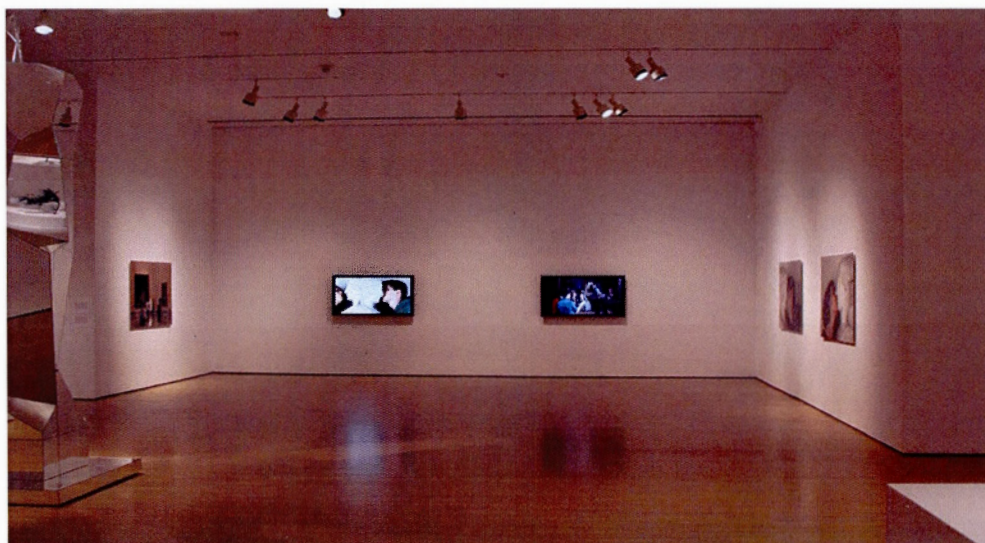


Figure 3.9 Vue de l'espace de présentation des œuvres d'Adad Hanah lors de la Triennale Québécoise 2008 au Musée d'art contemporain de Montréal

Dans *Six Russians Eating Ice Cream*, les propriétés formelles spécifiques à la vidéo sont réduites à l'extrême. Ainsi, il n'y a ni mouvement de la caméra ni bande sonore; sans dialogue et ni enchaînement d'actions. La projection présente un plan-séquence où figurent six adolescents immobiles certains se tiennent debout à l'avant d'une automobile et d'autres y sont assis à l'intérieur (Fig. 3.2). Ce plan fixe laisse croire qu'il s'agit d'un instantané photographique d'un moment bien précis dans le temps, mais ce n'est qu'une impression résultant d'un effet perceptuel. L'œuvre *Six Russians Eating Ice Cream* se compose d'images numériques malgré l'absence visible d'effets découlant directement des nouvelles technologies. En dépit de cette apparence d'immobilité, spécifique à la photographie, de légers gestes et signes corporels font leur apparition. Dans cette composition, Hannah entremêle les codes de plusieurs médiums. Il y a ceux du médium photographique, tels que le plan fixe, la mise en scène et la pose des figurants, mais parallèlement à ces conventions, la présence de mouvements des corps et la durée de captation de l'image transgressent les codes de la photographie. Sa technique de travail consiste à « photographier les gens », mais au lieu de prendre un cliché avec un appareil analogique, il utilise un appareil numérique qu'il laisse pointer, pendant quelques minutes, sur ces personnes. Il leur demande de demeurer immobiles dans un espace ayant subi préalablement une mise en scène⁷. (Tamir, 2009, p. 20) Il y a une combinaison de plus d'un régime de représentation dans ce travail par la présence de codes appartenant à la photographie et à la vidéo, mais aussi d'autres (installation, télévision et sculpture). (Schutze, 2010, p. 25-26)

⁷ Dans la série, *Le radeau de la Méduse*, (100 mile house), 2009, le travail de mise en scène afin de reconstituer l'œuvre originale de Géricault, réalisé pour ce projet, en est un bon exemple.

3.5.1.2 Surexposition de la médiation

Dans cette œuvre de Hannah, le mouvement et le déploiement dans le temps spécifiques au cinéma, la prédominance de la fixité ainsi que les autres codes photographiques sont plus que visibles, ils s'exhibent au regard. En plus de la surexposition de la médiation, dans *Six Russians Eating Ice Cream*, la structure narrative qui ne suit pas une logique chronologique et ces corps qui tentent de rester immobiles ajoutent à l'hétérogénéité et à l'effet d'incomplétude de ce travail. Ces caractéristiques illustrent le style visuel associé à l'une des deux tendances du processus de remédiation : l'*hypermediacy* ou l'« hypermédiation » (chap. 1, section 1.2.2). Effectivement, ce style visuel se caractérise par l'affichage et l'exposition du processus de remédiation par la présence des codes que l'on retrouve dans plusieurs régimes de représentation et par une forme semblable à un travail inachevé ou en cours de réalisation. À l'évidence, les caractéristiques des médias analogiques telles que mentionnées auparavant demeurent apparentes dans les séquences de cette projection qui rappellent l'esthétique métissée des nouveaux médias combinant séquence animée avec image fixe.

3.5.1.3 Seuil perceptuel minimal : état de marque, état d'attente

Devant ces images constituées d'un seul plan et, à première vue, sans mouvement, le spectateur perçoit, dans un premier temps, un instantané photographique (Fig. 3.2). La forme visuelle qui s'organise lors du processus perceptuel n'est pas une représentation objective, mais une forme influencée par les connaissances (ou les représentations mentales) du spectateur. Bien entendu, le développement du percept s'inscrit dans un processus sélectif au cours duquel certaines caractéristiques seront écartées et d'autres, retenues (chap.2, section 2.1.2). Il est donc envisageable et prévisible que le percept « initial » qui prend forme corresponde à celui d'une

représentation photographique. Ce procédé qui s'appuie sur les effets perceptuels agit comme un trompe-l'œil.

Contrairement aux conventions de la vidéo et du cinéma, dans *Six Russians Eating Ice Cream* le mouvement apparaît uniquement par la mobilité des corps, et ce, grâce à la durée de l'enregistrement propre à l'image animée. Il n'y a aucun mouvement de la caméra semblable à ceux utilisés lors d'un tournage cinématographique. La durée de l'enregistrement lui permet de capter l'immobilité, mais aussi la mobilité des figurants. Cette quasi-absence de mobilité similaire à une photographie évoque un procédé utilisé au cinéma : l'arrêt in vivo (chap.2, section 2.2.2.2). Ce dispositif consiste à simuler l'arrêt de l'image simplement par le jeu d'acteur comme cela a été fait, par exemple, dans certaines séquences du film de Resnais *L'année dernière à Marienbad*.

Six Russians Eating Ice Cream exploite la mince frontière entre l'immobilité et la mobilité, entre le visible et l'invisible. Si le spectateur se rapproche de l'écran, il pourra percevoir des respirations, des clignements des yeux, de légères oscillations des parties du corps (jambes, tête, bras, etc.) et même certains sourires. Il comprend qu'il est victime d'une illusion. Il ne s'agit pas d'un instantané photographique, mais bien d'une séquence d'images animées. Ses sens ont été trompés, mais le dessaisissement se produit en distance proxémique uniquement (Fig. 3.9), c'est-à-dire à moins d'un mètre et à la condition de conserver toute son attention sensorielle sur la projection visuelle, autrement il risque de ne rien percevoir de cela.

Ce rapport fixité-mouvement sur lequel s'appuient les effets de seuil sensoriel oscille entre un plan fixe emprunté au médium photographique ne comportant aucun mouvement de caméra et la mobilité provoquée par de légères fluctuations corporelles. Ce balancement entre l'absence et la présence de mouvement influe sur la disposition du spectateur à recevoir de telles images. Elle est décrite par Stéphanie Dauget, commissaire en art contemporain, comme un « état de veille qui rend

réceptif » à ce qui se déroule ou ce qui risque de se dérouler devant nos yeux. (Dauget, 2009, para. 6) D'une part, le champ de vision a besoin de stimuli, de mouvements pour être stimulé et devant des images qui n'en contiennent pas ou peu le regard demeure en état d'attente et à l'affût de la moindre agitation ou fluctuation. D'autre part, cette quasi-absence de stimuli dans cette composition atteint un seuil perceptif minimal qui risque de rendre le spectateur dans un état d'inconfort pouvant susciter des affects puissants tels que le plaisir ou le déplaisir (chap. 2, section 2.2.3.2). Rappelons en terminant que ces effets de seuil sensoriel reposant sur l'absence ou le manque de stimulation contribuent au propos de l'œuvre.

3.5.1.4 Durée, temps réel et temps présent

La durée réelle de cette projection vidéographique (4 min 27 sec) peut sembler brève. Cette sous-stimulation par cette quasi-absence d'activité corporelle et la présence du cadrage ou encore de ce plan fixe invitent le spectateur à prendre conscience du temps qui s'écoule. Cette expérience peut être agréable ou inconfortable selon les sensibilités et les expériences perceptives de chacun. Toujours sur le plan de la temporalité, la coprésence de corps en mouvement et de corps immobiles évoque une double temporalité : celle du temps cinématographique et celle du temps photographique. Ces images offrent un autre rapport au temps qui n'est pas la fusion de ces deux temporalités, mais bien d'un autre émanant des technologies numériques.

Les nouveaux médias comme les médias analogiques possèdent cette capacité de faire vivre une expérience temporelle en parallèle à celle de l'expérience réelle. Selon Eloi Desjardins, « les stills d'Hannah exploitent justement cette temporalité du direct. Ils proposent au spectateur d'observer des figurants comme si celui-ci était devant un moniteur de caméras de surveillance » captant les événements en direct. (Desjardins, 2010, p. 19) Qui plus est, la position fixe imposée par le dispositif de présentation

ainsi que l'absence de mouvement apparent dans cette composition incitent à cette immobilité du corps dans l'espace de diffusion comme en écho à ce qui est représenté. Le spectateur est invité à vivre une expérience physique contraignante découlant de la position statique, mais aussi comme le mentionne Adad Hannah : « debout, presque immobile devant mes images, on est soudainement conscient de l'effet miroir des sujets. » (Gauthier, 2010, para. 2) Cette temporalité peut provoquer le sentiment au participant qu'il interagit directement avec les personnages. Elle s'apparente à celle du temps propre à l'ordinateur donnant l'impression au spectateur que son action se trouve en synchronie avec les images. Un mode temporel qui correspond à la fusion entre le temps du faire et celui du voir (chap.1, section 1.1.4.4), comme si l'espace-temps lié à la production de ces images correspondait exactement à celui de leur réception.

Outre ce mode temporel, le temps de projection s'avère essentiel au mécanisme perceptuel et à la mémorisation des représentations mentales et le mouvement est lui aussi perceptible par le temps (ce temps d'exposition), comme le rappelle Paul Virilio (chap. 2, section 2.2.5). Non seulement le temps d'exposition, mais aussi la temporalité inhérente à ces images, voire le temps présent du spectateur, participent à maintenir l'attention et la réceptivité aux stimuli perceptuels et contribuent au déroulement de l'expérience cognitive.

3.5.2 Stratégie axée sur l'hyperstimulation sensorielle : images morcelées et temps en expansion dans *Décalage n° 2*

3.5.2.1 Écran cinématographique, écran informatique

La production vidéographique de Bettina Hoffmann, *Décalage n° 2*, présentée en boucle, est composée de deux projections juxtaposées sur le même écran dont les séquences sont issues de la même scène sans être identiques⁸. Il s'agit d'une vidéo diffusée sur un écran de format cinématographique dans un lieu d'exposition assez spacieux et sans éclairage, mis à part celui provenant de la lumière issue de la projection comme c'est le cas pour la majorité des projections vidéographiques de Bettina Hoffmann (Fig. 3.10). La dimension de l'écran, l'espace et l'obscurité du lieu visent à produire un fort impact sur le spectateur. Le corps en entier et ses déplacements, sa position dans l'espace et le sens de la vue font partie, rappelons-le, de l'expérience perceptuelle. Cette double projection emprunte des caractéristiques de l'écran informatique, plus particulièrement celles des applications multimédias et des sites Web via l'écran multifenêtre présentant divers contenus simultanément tels que décrits précédemment. Ce dernier affiche davantage l'acte de représentation qu'un désir de représenter de manière illusionniste un objet ou une réalité. L'abondance des stimuli visuels peut distraire le regard du spectateur l'empêchant de se concentrer sur un moment, une séquence à la fois. Ce dispositif sollicitant des modalités polysensorielles (visuelle, posturale, kinesthésique et tactile) semble produire un effet plus engageant sur le spectateur que les écrans de petite taille.

⁸ Le lieu de diffusion pour l'analyse de cette œuvre est celui présenté à l'automne 2007 chez Dazibao dans le cadre de l'exposition *Le mois de la photo de Montréal 2007*.

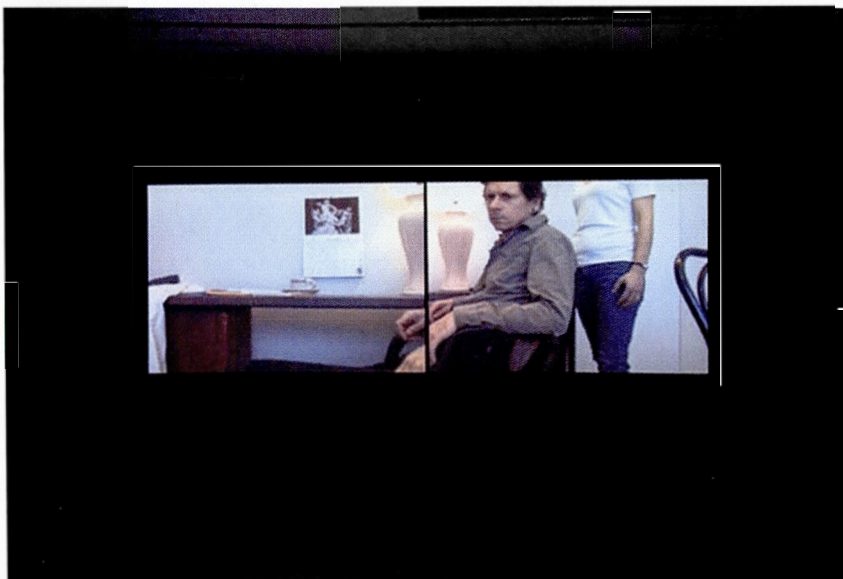


Figure 3.10 Vue de l'espace de présentation de *Swing*, 2010, 2 min 50 sec, vidéo à deux canaux, présentée chez Oboro en 2014

3.5.2.2 Images photographiques et mouvement cinématographique

Dans *Décalage n° 2*, Bettina Hoffmann remet en question une caractéristique spécifique à la vidéo et au cinéma : la motricité dans l'image. Dans le premier plan à l'intérieur de la projection de gauche, le corps d'une jeune femme allongé au sol y apparaît, tandis que dans celle de droite, la caméra explore le corps de l'une des protagonistes qui se tient debout. À tour de rôle, l'appareil numérique va pointer son objectif sur les différentes parties du corps de chacun des trois personnages féminins. Parmi les ruptures avec le médium vidéographique figure l'absence de mouvement des personnages. Plus spécifiquement, il s'agit d'images qui exposent des figurants aux corps complètement figés. Ces corps immobiles sont similaires à ceux que l'on peut observer dans une photographie. Parallèlement à ces images, il y a les séquences animées se déplaçant dans de multiples directions (Fig. 3.5). En fait, le mouvement

est présent uniquement par les déplacements de la caméra autour de ces corps immobiles. Sous nos yeux défile une abondance d'images. Leur statut peut évoluer entre image fixe ou animée, et ces images peuvent être véhiculées par divers supports. Les propriétés exclusives des médias analogiques s'estompent. Sylvain Campeau, auteur et critique des arts visuels, souligne que cette vidéo est composée de représentations de personnages figés relevant de la photographie jumelées à d'autres images (en mouvement) issues des techniques cinématographiques. (Campeau, 2008a, para. 1). Une œuvre qui adopte à la fois les langages de l'art cinématographique et photographique tout en s'éloignant d'autres conventions spécifiques à la vidéo et au cinéma comme l'absence de dialogue ou d'action participant à la construction d'une trame narrative.

3.5.2.3 Chocs perceptuels et nouvelles formes visuelles

Dans *Décalage n° 2*, tous les codes énumérés précédemment, empruntés au cinéma (découpage, plongée, contre-plongée), aux codes de la photographie (cadrage et plan unique) et à ceux des applications multimédias (écran multifenêtre et fragmentation du contenu) demeurent apparents. D'ailleurs, cette multitude de plans ressemble à des séquences capturées et transmises par une caméra de surveillance (Fig. 3.5). La présence de l'objectif de l'appareil numérique agit comme marqueur de médiation. Ces images (fragmentées, dupliquées, fixes ou mobiles) rappellent au spectateur la présence des diverses interfaces de médiation construisant une forme visuelle incomplète et hétérogène rappelant *Six Russians Eating Ice Cream* d'Adad Hannah. En vérité, les mouvements ne ressemblent pas à ceux générés par l'œil du regardeur, mais plutôt à ceux de la machine. Lors d'un entretien, Hoffmann explique son processus de conception des images et de la relation avec le médium ainsi :

[...] l'œil mécanique est purement visuel, alors que l'œil humain reste dirigé par le cerveau. Ce qui résulte de ce travail de sélection est bien plus que des

images, c'est une expérience totale, celle d'une confrontation entre le sujet humain et l'œil mécanisé, sur le sens même de ce que signifie « voir ». (Jean-Ernest Joos, 2014, para. 3)

D'ailleurs, dans les images de *Décalage n° 2* de Bettina Hoffmann, la présence du mouvement relève essentiellement des déplacements de la caméra dans l'espace et cette présence se retrouve dans cette double projection. Après un certain temps d'observation, le spectateur constate que les corps sont immobiles, semblables à des objets inanimés qui composent une représentation photographique (Fig. 3.5). Normalement, dans une séquence animée les corps sont mobiles et ils se déplacent dans l'espace alors que, dans son œuvre, il n'y a que le mouvement produit par la caméra et les techniques cinématographiques. (Campeau, 2011, p. 4) Après le saisissement survient le désaisissement (comme cela se produit dans le travail d'Adad Hannah) par un bouleversement des attentes perceptuelles. Manifestement, ces chocs perceptuels entraînent des déséquilibres favorables à l'apparition de points d'arrêt provisoires et donc de nouvelles connaissances selon Piaget (chap. 2, section 2.2.2). Par conséquent, ces stimuli atypiques constituent de nouvelles formes visuelles.

3.5.2.4 Un trop-plein d'images : entre plaisir et malaise

À première vue, ces images aux corps immobiles et cette vitesse de projection aux allures de ralenti pourraient donner l'impression d'avoir peu à offrir au regard. Étrangement, il n'en est rien. Les images de cette scène se dévoilent par le truchement de la caméra et par la simultanéité des plans projetés provenant de la juxtaposition des deux écrans et de la fragmentation qui en découle. Outre ce dispositif donnant lieu à ce dédoublement de l'espace, les nombreux procédés empruntés aux conventions du cinéma tels que les découpages, les plongées et contre-plongées, les mouvements de gauche à droite et, inversement, de droite à gauche, les

plans rapprochés qui capturent les différentes parties du corps produisent une multitude d'images sollicitant le regard du spectateur. Selon Marie-Ève Charron, dans chacune des projections de *Décalage n° 2*, une caméra scrute la scène dans les moindres détails. (Charron, 2007, p. E-8) Celle-ci opère en découpant l'espace et capturant des détails, des parties du corps, des regards, et ce, par moments, à une distance proxémique (Fig. 3.5). Tous ces procédés permettent d'offrir de multiples points de vue, de nombreux détails de cette scène qui normalement échapperaient à nos sens. Des images qui peuvent en dire davantage comparativement au cinéma qui ne nous montre que certains plans et en dissimulent d'autres (par exemple l'arrière du décor) ou à la photographie qui se limite à un seul angle de vue de la scène. (Campeau, 2008a, para. 8)

Les effets de seuil sensoriel modalisés par le mouvement dans *Décalage n° 2* résultent de l'hyperstimulation. Ce défilement d'images semble atteindre un seuil qui est à la limite de nos capacités sensorielles. En vérité, ce trop-plein constitue un niveau maximal au-delà duquel le sens de la vue devient inopérant. Sans conteste, ce débordement de mouvement dépasse largement la capacité perceptuelle de la vue à tout saisir. Un niveau d'intensité qui risque de déstabiliser le spectateur par un soulèvement d'émotions.

3.5.2.5 Autre mode temporel : le présent permanent

Cette fragmentation de l'espace résultant de cette projection à deux canaux produit une multiplicité des points de vue, mais aussi une fragmentation temporelle. À l'évidence, les séquences animées dans chacune des projections laissent présumer que leurs espaces-temps respectifs, d'appartenance diverse, demeurent très près les uns des autres possiblement séparé par quelques instants, un léger « décalage ». Ces deux espaces-temps ne se comparent pas à ceux qui se présentaient dans les images

fragmentées de l'œuvre *The Reflecting Pool* de Bill Viola (Fig. 2.5) ponctuées par deux temporalités distinctes, le présent et le passé. Dans *Décalage n°2*, ces images gravitent autour du présent, celui du spectateur, qui semble prolonger le passage du temps.

L'expérience esthétique de *Décalage n° 2* nous fait vivre aussi une expérience du temps. Cette projection de corps immobiles donne l'impression d'être retirée de la linéarité du temps, celui du monde réel, à l'exemple du film de Vertov. Selon Sylvain Campeau, les séquences composées par Bettina Hoffmann semblent être « suspendues dans le temps, sur la pointe d'un apex, extraites par force d'un continuum narratif. » (Campeau, 2008a, para. 8) Il s'agit d'un temps en arrêt, un présent permanent, en opposition au temps chronologique avec un début et une fin. Ce temps en suspension ressemble à certaines caractéristiques du temps uchronique, tel que défini par Couchot, comme une temporalité qui se contracte ou s'allonge en durée et libérée de sa linéarité (chap. 1, section 1.1.4.4). Cette composition donne l'impression de se retrouver dans un autre espace-temps dont la durée est indéterminée. Ces images en arrêt, c'est-à-dire sans fluctuation corporelle et dont la trame narrative semble suspendue, s'ajoutent à la conscience du passage du temps. Elles privilégient l'expérience perceptuelle du temps, de l'instant présent, celui qui nous échappe au quotidien. Un rapport au temps à l'opposé de cet habitus temporel lié à la fuite du temps, laquelle est alimentée par ce besoin constant de vouloir gagner du temps, ou encore à l'impression d'instantanéité qui se dégage par plusieurs images et applications de l'ère numérique. Ce rapport au temps offre une expérience inhabituelle liée à la présence de ces stimuli atypiques. Le système perceptivo-cognitif ne demeure pas inactif devant de nouveaux stimuli. Il s'active devant ce qu'il ne reconnaît pas afin de trouver une réponse et d'y donner un sens en produisant de nouvelles formes visuelles ou temporelles qui engendrent de nouvelles connaissances sur notre environnement et sur nous-mêmes.

3.5.3 Surexposition du mouvement et démultiplication des temporalités dans *Long Goodbye*

3.5.3.1 Espace de diffusion immersif

Long Goodbye de David Claerbout a été projeté sur un écran dans un lieu ouvert et caractérisé par des teintes grises, mais pas complètement obscur⁹. Un lieu qui offre l'espace nécessaire à la projection pour lui assurer son autonomie (Fig. 3.11) et éviter qu'elle n'entre en compétition avec les autres. (Parfait, 2008, p. 25) Il permet au spectateur de se déplacer librement, sans être contraint de demeurer immobile dans une position précise. Il peut ainsi circuler librement d'une œuvre à l'autre. (Parfait, 2008, p. 25) Ce lieu de diffusion s'éloigne du dispositif de présentation du cinéma, tel que nous l'avons vu dans le premier chapitre, caractérisé par la noirceur et la sous-motricité du corps. Un lieu qui a un effet immersif par l'activité des autres sens (postural, kinesthésique).

⁹ Pour le présent travail, le lieu de diffusion considéré dans le cadre de l'analyse de cette œuvre est celui de l'exposition rétrospective de l'artiste au Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou, à Paris, à l'automne 2007.

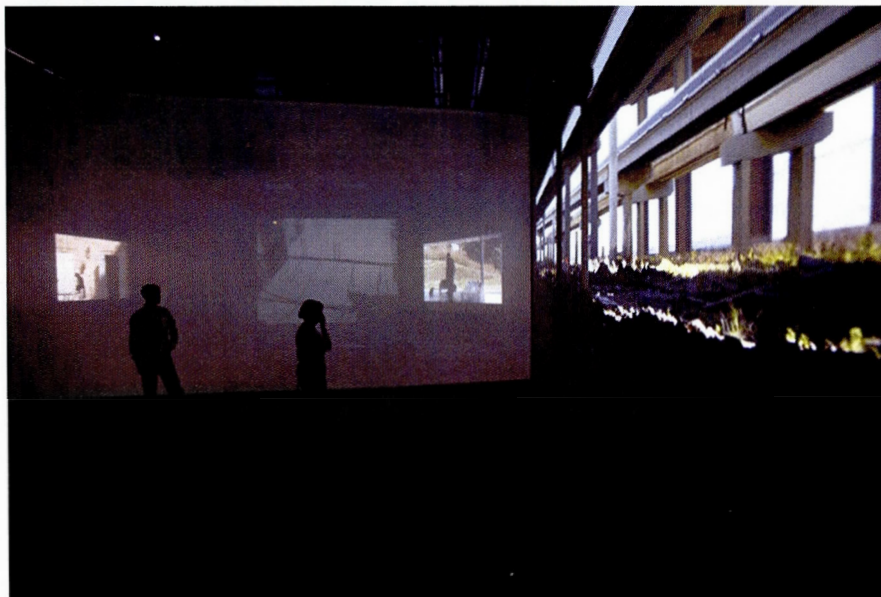


Figure 3.11 Vue de l'espace de présentation de l'exposition des œuvres de David Claerbout au Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou, à Paris, en 2007

3.5.3.2 Imbrication d'images fixes et animées et chocs perceptuels

Autant l'œuvre de Claerbout que celle de Hoffmann empruntent aux conventions du cinéma par le zoom, le gros plan, le hors champ, le travelling, etc. Durant les premières séquences, on y voit une figurante qui évolue dans un cadre bucolique devant une maison qui pourrait être située à la campagne lors d'une journée ensoleillée. Les plans rapprochés (zooms) dévoilent les activités et les mouvements de cette femme qui effectue une série de petits gestes très subtils comme un regard et quelques expressions faciales (Fig. 3.7). Un plan éloigné, vers le milieu de la projection, débute par un long travelling arrière qui peu à peu établit une distance entre la femme et l'objectif de la caméra (Fig. 3.8) dévoilant progressivement l'ensemble du décor, dont les dimensions et la beauté de la maison. La temporalité

représente aussi un thème important dans le travail de David Claerbout (Bellour, 2008, p. 36) tout comme il l'a été dans la pratique artistique de certains artistes et cinéastes¹⁰. La production vidéo *Bordeaux Pieces* (2004) d'une durée exceptionnelle (plus de 13 heures) en est un excellent exemple.

Dès les premiers instants du visionnement de *Long Goodbye* de David Claerbout, la vitesse de défilement de la projection provoque étonnement et confusion. Certaines images semblent se figer, par moments, comme si le temps s'était arrêté. Elles tendent vers l'immobilité sans jamais l'être totalement évoquant encore une fois les représentations photographiques. David Claerbout a recours aux conventions du cinéma et de la photographie plus spécifiquement en exploitant simultanément les temporalités de ces médiums. (Parfait, 2008, p. 28)

Un autre exemple de cette stratégie d'intégrer en simultanée des images de divers régimes de représentation. Selon les propos recueillis lors d'un entretien avec Claerbout, la conception d'images au potentiel de déstabilisation du spectateur et de bouleversement de ses habitudes perceptuelles faisait partie de ses toutes premières préoccupations relatives au processus créatif. (Ward, 2009, p. 171) La lenteur des activités corporelles du personnage féminin comparativement à la vitesse d'exécution de celles-ci dans la vie réelle et dans les séquences animées au cinéma traditionnel peut paraître comme une forme de sous-stimulation visuelle¹¹.

¹⁰ À titre d'exemple, Chantal Akerman dans le film *Jeanne Dielmann, 25 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (1975) de 3 h 30 et Douglas Gordon avec l'œuvre *24 Hours Psycho*, (1993) de 24 heures (Ward, 2009, p. 171)

¹¹ Michael Snow dans l'œuvre *See you later*, réalisée en 1990, a eu recours à un procédé semblable avec l'extrême ralenti. Cette vidéo de 18 minutes, représentant un événement qui dure 30 secondes en temps réel, montre un homme quittant son lieu de travail et saluant une personne. Cette vidéo semble avoir inspirée des artistes comme David Claerbout.

3.5.3.3 Ralenti et surexposition du mouvement

Dans *Long Goodbye*, les images qui tendent vers l'immobilité sans jamais l'être totalement, telles que les premières activités dans lesquelles on perçoit le personnage féminin sortant de la maison et avançant sur la terrasse (Fig. 3.7), peuvent se comparer à un procédé utilisé par le cinéma et à la vidéo avant l'apparition des nouveaux médias, soit celui de l'extrême ralenti. Celui-ci permet de dévoiler certains mouvements difficilement perceptibles par la vue (Fig. 3.7) et amplifie des gestes effectués par le personnage féminin offrant la possibilité de percevoir en détail les parties de son corps, ses légères variations et ses expressions faciales. L'extrême ralenti rend visibles tous ces mouvements exactement comme ceux qui composent le sourire de *Dissappearig Music For Face* du Groupe Fluxus (Fig. 2.6) examinés dans le chapitre précédent. L'extrême ralenti et la chronophotographie à pose longue (chap. 2, section 2.3.1) permettent tous deux d'accentuer le mouvement et de le dévoiler presque dans sa totalité au regardant. À la différence que l'extrême ralenti le réalise par la surexposition du mouvement grâce au temps alors que la chronophotographie l'accomplit par la surimpression dans l'espace des empreintes du mouvement. L'impression première d'assister à une quasi-absence de stimuli dans cette œuvre se révèle fausse. À vrai dire, l'extrême ralenti décline tous les mouvements de ce personnage féminin; il prolonge ce bref instant en séquences temporelles dévoilant des gestes qui sont normalement imperceptibles par l'œil. Par conséquent, c'est davantage la surabondance de toutes ces fluctuations corporelles, ces déplacements et ces expressions du visage que le manque de stimuli qui provoque étonnement et inconfort.

3.5.3.4 Fragmentation de l'espace et du temps

L'extrême ralenti, rendu possible par l'imbrication de photogrammes à l'intérieur de séquences animées, repose sur le temps, la durée qu'il accorde aux images afin de leur permettre de mieux se révéler. Malgré que dans *Long Goodbye*, le temps de projection n'est pas d'une durée exceptionnelle (45 minutes) comparativement à certaines œuvres vidéo mentionnées antérieurement, ce procédé fait percevoir un temps en suspension et en dehors de l'espace-temps réel comme c'était le cas pour l'œuvre de Bettina Hoffmann. Toutes ces images au ralenti, ces activités corporelles saccadées qui se prolongent, donnent réellement l'impression que nous nous retrouvons dans un autre espace-temps que celui que nous expérimentons dans la vie de tous les jours.

Parallèlement aux déplacements et aux gestes ralentis du personnage féminin, d'autres parties de cette composition défilent en accéléré telles que les ombres reflétées sur la maison et sur le sol ainsi que l'intensité de la lumière (Fig. 3.8). Des indicateurs temporels naturels utilisés régulièrement dans le travail de David Claerbout (Parfait, 2009, p. 28) qu'il réussit à rendre visibles au regardant. Claerbout a recours à plus d'un procédé reposant entre la fixité et le mouvement afin de jouer avec la temporalité. La vitesse de défilement des variations de la lumière, de l'oscillation des feuilles et des ombres génère une abondance de mouvements, mais elle contribue à rendre, à nouveau, visibles ces signes temporels. Assurément, ceux-ci sont devenus pour ainsi dire invisibles dans l'environnement, au fil du temps, puisqu'ils se transforment en stimuli familiers. Ils ne captent plus nécessairement l'attention de notre regard. À l'aide de l'accéléré, ces nombreux stimuli (ces signes temporels) se révèlent, s'imposent de façon excessive, tout comme ceux issus de l'extrême ralenti, et peuvent provoquer un effet de saisissement.

Il n'y a aucune correspondance entre la durée réelle des événements qui se produisent dans cette projection et le temps du « récit ». Les gestes de cette femme qui défilent

comme une suite de photogrammes et à l'opposé les marques qui illustrent le temps terrestre avec ces variations à vive allure de la lumière du jour n'appartiennent pas à une esthétique réaliste. Finalement, *Long Goodbye*, par l'utilisation de ces divers procédés, dont l'accélééré et l'extrême ralenti, présente un temps qui s'éloigne de la temporalité propre à l'espace réel. À ce propos, dans un autre entretien, David Claerbout exprimait son intention d'élaborer une conception du temps distinct de celle commune au monde réel, du temps chronologique. Il s'oppose à cette conception de l'espace-temps unidirectionnel qui va obligatoirement vers l'avant et qui cause « le sentiment d'être laissé en arrière, alors que par ailleurs notre conscience du passé devient un poids qui s'accumule [...] ». (Van Assche, 2008, p. 9) Ces divers espaces temporels dans la composition possèdent de nombreuses ressemblances avec le temps uchronique, lequel correspond à un temps en expansion ou compressé. Ces deux rapports temporels opposés (accélééré et extrême ralenti) partagent ici le même espace. Effectivement, il y a le temps en expansion associé aux déplacements et aux mouvements corporels au ralenti et le temps compressé et tous ses indices spécifiques au temps astral (les ombres et la lumière) qui se produisent à une vitesse constante sur la Terre, mais qui sont dans cet espace contenus à l'intérieur de quelques minutes.

Cette combinaison antinomique contribue à démultiplier les temporalités. David Claerbout réussit à fragmenter l'espace et le temps dans la même image, se distinguant ainsi de l'œuvre *The Reflecting Pool* de Bill Viola. Le présent, le passé et le futur s'y manifestent. Le travail de David Claerbout « fonctionne sur une condensation du temps qui peut se déployer dans toutes les directions ». (Parfait, 2008, p. 29) Enfin, dans *Long Goodbye* l'expérience du temps s'effectue sur deux plans, celui de la durée (comme cela existe dans les œuvres d'Adad Hannah et Bettina Hoffmann), mais également celui de l'espace-temps par ces multiples temporalités.

3.6 Synthèse de l'analyse des œuvres

Dans les trois œuvres de ce corpus, contrairement aux œuvres de la tradition illusionniste, les marques de médiation demeurent à l'avant-plan; elles ne sont pas dissimulées afin de laisser paraître uniquement l'objet représenté. L'importance du rôle des médiums fait partie du propos de ces œuvres. Les questions entourant la fonction de représentation des images, la réception et la perception de celles-ci par le spectateur semblent constituer des préoccupations communes aux travaux de Hoffmann, Hannah et Claerbout. Ces œuvres, chacune à leur façon, partagent ce style visuel « hypermédiation », comme souligné précédemment, qui participe à la prise de conscience du spectateur quant à l'acte de représentation. Ainsi, ces trois propositions visuelles incitent le spectateur à réaliser qu'il participe à une expérience de nature polysensorielle multipliant les expériences perceptuelles.

L'analyse des œuvres nous a permis de réaliser que la présence de ces images appartenant à divers régimes de représentation des médias analogiques à l'intérieur des séquences animées contribue à mettre en place ces stratégies axées sur les effets de seuil perceptuel. Cette combinaison de multiples régimes de représentation, spécifique à chacune de ces productions visuelles, fait naître cette relation entre l'immobilité et la mobilité, le visible et l'invisible ou encore le manque et l'hyperstimulation sensorielle. Ces effets de seuil perceptuel modalisés par le mouvement s'appuient sur divers procédés dont la fixité de l'image, la fragmentation de l'espace et du temps, la surexposition du mouvement et la vitesse de projection. Par ailleurs, le temps étant une composante dans l'équation du mouvement, il constitue un facteur aussi important dans l'articulation des effets perceptifs. Manifestement, il s'avère être un stimulus qui joue sur les effets de seuil sensoriel. Les divers modes temporels inhérents à chacune de ces productions, le temps réel lié au temps présent et à la temporalité du spectateur dans *Six Russians Eating Ice Cream*, le temps uchronique et le présent permanent dans *Décalage n° 2* et *Long Goodbye*, constituent un trop-plein de stimuli sensoriels et participent aussi à la

formation de percepts visuels. De surcroît, la mise en place de ces procédés combinant des images statiques et en mouvement provoque des bouleversements sur le plan perceptuel. Des chocs perceptuels suscités par l'étonnement lors de l'expérience sensorielle qui encourage l'attention sensorielle et, à nouveau, la réception de ces stimuli atypiques.

Outre la surreprésentation des marques de médiation et des stratégies qui s'appuient sur des procédés axés sur les effets de seuil sensoriel, il existe une autre similitude entre les oeuvres, celle de nous plonger dans le moment présent, soit par le temps réel, le présent permanent ou encore le temps uchronique. Ces oeuvres présentent de nouveaux rapports au temps dont l'une des caractéristiques est de procurer cette impression de vivre dans un espace-temps en arrêt ou en expansion et retiré de la linéarité du temps propre au réel. Il s'agit d'une expérience à l'opposé de celle partagée par plusieurs applications numériques offrant un temps en contraction et associé à cette obsession de l'instant présent, de « l'ici et maintenant ». Une temporalité différente offrant la possibilité au spectateur d'ancrer véritablement son existence dans le moment présent.

En terminant, soulignons que les différentes composantes examinées s'unissent pour élaborer une seule stratégie reposant sur les effets de seuil sensoriel. Les observations qui en résultent nous ont permis d'établir deux principales stratégies s'appuyant sur les effets de seuil perceptif : celle axée sur le manque, l'absence et la sous-stimulation sensorielle (*Six Russians Eating Ice Cream*) et celle axée sur l'hyperstimulation des sens (*Décalage n° 2* et *Long Goodbye*). Ces niveaux sensoriels ne sont pas toujours simples à déterminer puisqu'il semblait dans certaines oeuvres, à première vue, que nous étions devant une séquence offrant peu aux sens et que, finalement, il y avait une abondance de stimuli visuels, kinesthésiques et temporels. Ces mêmes niveaux peuvent être perçus autant comme une sous-stimulation ou comme une hyperstimulation.

CONCLUSION

En remontant aux origines des images numériques et des nouveaux médias et en présentant le concept de remédiation ainsi que la notion du mécanisme perceptuel, l'objectif de ce mémoire était de démontrer que les images numériques, issues des arts médiatiques, comme celles contenues dans les œuvres sélectionnées, mettent en scène des stratégies axées sur les effets de seuil sensoriel.

À travers l'étude du mécanisme perceptivo-cognitif, nous avons examiné la formation des percepts visuels, la mémoire sensorielle et les représentations mentales résultant de la présence de divers types de stimuli dans l'environnement. Nous nous sommes intéressés plus spécifiquement à la notion de seuil sensoriel reposant sur une sous-stimulation ou encore une hyperstimulation sensorielle capable de créer divers effets déstabilisants chez le spectateur. Les exemples extrêmes de privation sensorielle par le manque de stimuli vécus par des hommes et des femmes (victimes des camps de torture, malades, etc.) présentés dans le chapitre deux ont démontré qu'ils provoquent une conscience du corps biologique et un fort « sentiment d'existence ». Les facteurs de la physiologie du regard et les mécanismes de la vue (types de mouvement, champ de vision, durée, etc.) ont aussi été exposés permettant de mieux comprendre le sens de la vue et la formation des percepts visuels. L'ensemble de ces éléments nous a fait connaître les caractéristiques des stimuli sensoriels ayant le potentiel d'attirer plus fortement les capteurs perceptuels, le système perceptivo-cognitif et de déjouer l'insuffisance perceptive ou l'indifférence visuelle du regardeur. Finalement, dans la seconde partie de ce chapitre, nous nous sommes attardés plus spécifiquement aux représentations de mouvement déployées dans les médias analogiques telles que celles dans l'image fixe (la chronophotographie), la fixité dans l'image en mouvement (l'arrêt sur image, l'arrêt in vivo, l'arrêt partiel,

l'extrême ralenti) et l'accélééré. Ces procédés kinesthésiques interpellent de manière singulière divers espaces sensoriels.

Comme la problématique de cette recherche, celle de cerner les composantes des images ayant le potentiel de capter l'attention sensorielle, possède une étendue assez grande, l'hypothèse avancée et les analyses effectuées ne prétendent pas avoir fait le tour de ce sujet. À ce propos, plusieurs éléments n'ont pas été examinés dont certains auraient pu apporter un nouvel éclairage sur la question. Par exemple, il aurait été intéressant de considérer le son qui accompagne parfois les images animées par les technologies numériques et d'analyser ses effets. Les stimuli sonores peuvent créer un environnement englobant capable d'isoler le spectateur du monde extérieur et de provoquer des affects puissants susceptibles d'attirer l'attention des capteurs sensoriels. Par ailleurs, la dimension iconographique des représentations du corps humain aurait pu également faire l'objet d'une analyse. Il serait faux d'affirmer que les seuls effets et affects soulevés par ces œuvres sont ceux produits par les bouleversements perceptuels découlant des procédés kinesthésiques. En effet, le corps constitue un agent de médiation important capable de solliciter divers espaces sensoriels chez le spectateur. Rappelons simplement que cet élément a été maintenu à l'écart puisqu'il ne s'inscrivait pas à l'intérieur de l'hypothèse principale de ce travail.

La majorité des images numériques que nous observons quotidiennement via diverses interfaces sont des images « uniformisées » complètement « asservies » aux propriétés des technologies qui servent des intérêts divers très éloignés de celui de satisfaire les sens. Elles sont composées de séquences visuelles homogènes et routinières. Ces stimuli peu attrayants perdent de leur intensité pour les sens ce qui favorise un état d'indifférence ou même d'insuffisance perceptive. Le fonctionnement du mécanisme perceptuel incite le spectateur à voir uniquement selon ses connaissances et son expérience ou, autrement dit, il voit ce qu'il veut bien voir.

Devant un stimulus visuel sans mouvement ni autre élément distinct, le sens de la vue va tout simplement assimiler celui-ci aux autres formes ou représentations mentales en mémoire résultant des diverses expériences sensorielles emmagasinées au fil de l'existence.

Les œuvres analysées au troisième chapitre possèdent un caractère inédit. En fait, par une approche consistant à présenter des composantes distinctes qui visent à déstabiliser les habitudes perceptuelles, le mécanisme perceptivo-cognitif s'active afin de résoudre le problème qui surgit dans le champ visuel et d'y trouver du sens. Il s'ensuit le développement de nouvelles formes visuelles et de nouvelles représentations. Contrairement aux images numériques uniformisées, celles des œuvres analysées représentent des séquences visuelles inhabituelles, des flux d'images imprévisibles qui évoluent entre fixité et mouvement produisant des effets et des affects sur le spectateur. Des éléments tels que la fixité de l'image, la surexposition du mouvement, la fragmentation de l'espace et du temps et le morcellement des images caractérisent les stratégies de ces œuvres. Ces flux d'images variant entre un trop-plein ou une quasi-absence de stimulation sensorielle entraînent le développement de formes visuelles et spatio-temporelles distinctes des autres images qui contribuent à satisfaire davantage les sens et à nous permettre de mieux comprendre la réalité qui nous entoure.

Il est important de garder à l'esprit que l'expérience esthétique appartient au spectateur et que ses effets et ses affects lui sont propres. Il n'y a donc aucune stratégie infaillible sur le plan de la réception. Au-delà de cette prémisse, les affects liés à ces effets d'intensification dans *Long Goodbye*, *Décalage n° 2* et *Six Russians Eating Ice Cream* procurent une expérience esthétique plus satisfaisante que des images comportant des stimuli visuels uniformes.

À l'évidence, les images des œuvres de ce corpus sont influencées par les caractéristiques des technologies informatiques et des codes propres aux nouveaux

médias comme toutes les autres images numériques. À la différence de ces dernières, elles les transcendent. Elles prennent certaines distances des caractéristiques dominantes qui se retrouvent dans la majorité d'entre elles. La multiplication des régimes de représentation, la surreprésentation des marques de médiation, la fragmentation de l'image et la surexposition du mouvement et les autres procédés en sont des manifestations. Celles-ci participent à cet objectif de conscientiser le spectateur de la médiation et de l'acte de représentation. Dans une époque caractérisée par cette abondance d'images aux visées manipulatrices véhiculées sous diverses plateformes, la production de ces images atypiques s'inscrit comme une prise de position critique et de résistance.

BIBLIOGRAPHIE

Arnheim, R. (1976). *La pensée visuelle*. Paris : Flammarion.

Barthes, R. (2009). *La chambre claire : note sur la photographie*. Paris : Gallimard Éditions du Seuil.

Bellour, R. Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou, Paris. (2008). Comment voir? *David Claerbout : the shape of time*. [catalogue d'exposition]. Zurich : JRP Ringier.

Benjamin, W. (2000). L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique (1939). Dans *Œuvres III* (p. 269-316). Paris : Gallimard, Folio Essais.

Bolter, J.D. et Grusin, R. (1999). *Remediation Understanding New Media*. Cambridge London : MIT Press.

Briselance, M. F. et Morin, J. C. (2010). *Grammaire du cinema*. Paris : Nouveau Monde Éditions.

Campeau, S. (2008a). Bettina Hoffmann, Décalage : des lieux de l'ambiguïté du temps et de l'espace. *ETC*, 81, 56-57.

Campeau, S. (2008b). *Sagamie-L'imprimé numérique en art contemporain*. Trois-Rivières : Éditions d'art Sabord.

Campeau, S. (2009). Échange de réflexions dans un circuit fermé. *ETC* Montréal, 85, 42-43.

Campeau, S. (2011). *Bettina Hoffmann*. (Québec) : Dazibao et Vu

Charron, M. E. (2007, 22 septembre). Une vidéo qui effleure et d'autres qui scrutent. *Le Devoir*, p. E-8.

Charron, M. E. (2014, 23 septembre) Chorégraphie de corps et de caméras. *Le Devoir*, p. E-7.

Chik, C. (2011). *L'image paradoxale, Fixité et mouvement*. Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion.

Couchot, E. (2006). Des images du temps et des machines. Dans *Les arts et la communication* (p. 185-280). Paris : Actes Sud, Éditions Jacqueline Chambon.

Commetti, J-P. Morizot, J. et Pouivet. R. (2000). Art et réalité. Dans *Questions d'esthétique* (p. 93-114.) Paris : Presses universitaires de France.

Da Costa, V. (2007). David Claerbout un temps pluriel. *Art press*, 337, 36-40.

Dauget, S. (2009). Au seuil du visible. *ESSE*, printemps/été. Récupéré de http://adadhannah.com/press/show/esse_spring_summer_2009/

Deleuze, G. (1985). *L'image-temps*. Paris : Éditions de Minuit.

Delgado, J. (2004, 22 août). Le drame toujours de la fête. *La Presse, Arts et spectacles*, P.6.

Delgado, J. (2007, 8 septembre). Des bourgeois et des hommes. *Le Devoir*, p. E-7.

Delgado, J. (2009, 7 novembre). Repêcher le radeau. *Le Devoir*. Récupéré de <http://www.ledevoir.com/culture/arts-visuels/275903/repecher-le-radeau>

Desjardins, E. Musée d'art contemporain des Laurentides, St-Jérôme. (2010). *Adad Hannah : Peinture de genre comme figure de Still*. [catalogue d'exposition]. St-Jérôme : Musée d'art contemporain des Laurentides. Récupéré de http://adadhannah.com/images/uploads/pressassets/2010_05_Musee_Laurentides.pdf

Desjardins, E. (2008). Adad Hannah : Reflections. *Espace*, 86, 32-33.

Dubois, P. (1983). *L'acte photographique*. Paris : Nathan.

Eco, U. (1978). Pour une reformulation du concept de signe iconique. *Communication* 29, 141-191.

Foucault, M. (1966). Chapitre 1 : Les suivantes. Dans *Les mots et les choses* (p.1-31). Paris : Gallimard

Fraser, M. (2005). Bettina Hoffmann : Trouble-fête/Spoilsport. *CV ciel variable*. Récupéré de <http://cielvariablearchives.org/en/component/content/article/1400bettina-hoffmann-.html>

Fraser, M. (commissaire). (sous la dir.). Mois de la photo à Montréal, Montréal. (2007). *Explorations Narratives : Le mois de la photo à Montréal 2007*. [catalogue d'exposition]. Montréal : Le Mois de la photo à Montréal.

Gauthier, I. (2010, 29 avril). Voyage immobile. *Voir*. Récupéré de <http://voir.ca/artsvisuels/2010/04/29/adad-hannah-voyage-immobile>

Green, D. (2004). David Claerbout : Visible Time. *Photoworks*, p.66.

JOOS, J. E. Centre Oboro, Montréal. (2014). Un regard qui n'est pas tout à fait humain. *Drain Bettina Hoffmann*. [Texte de présentation de l'exposition]. Montréal : Centre Oboro.

Lamontagne, V., (2010). David Claerbout : Le spectre du temps, *Ciel Variable*. Récupéré de <http://cielvariablearchives.org/component/content/article/451-david-claerbout-spectre-du-temps.html#claerbout>

Le Breton, D. (1990). Une esthésie de la vie quotidienne. Dans *Anthropologie du corps et modernité* (p. 93-123). Paris : Presses universitaires de France.

Lequeux, E. (2011, 17 avril). L'espace-temps sculpté de David Claerbout. *Le Monde*. Récupéré de <http://www.lamonde.fr/sujet/1ddb/emmanuelle-lequeux.html>

Lorent, C. (2010, 9 au 15 avril). Le temps de l'attente et du silence. *La libre Belgique*. Récupéré de <http://www.lalibre.be/Claerbout&from=2000-0101&to=2013-06->

Lupien, J. (2004). L'intelligibilité du monde par l'art. *Espaces perçus territoires imagés*. Paris : l'Harmattan.

Lupien, J. (1996). Chapitre 3 : Les théories de la perception. *L'apport des sciences cognitives à la sémiotique visuelle étude de la représentation des espaces perceptuels dans l'art de la seconde moitié du XXe siècle*. (Thèse de doctorat). Université du Québec à Montréal.

Manovich, L. (2010). *Le langage des nouveaux médias*. Dijon : Presse du réel.

McConnell, J. V. et Trotter, R. J. (1980). Chapitre 3 : Sensation et perception *Psychologie science de l'homme*. Montréal : Éditions HRW.

Metz, C. (2003). *Essais sur la signification au cinéma*, Paris : Klincksieck.

Musée d'art contemporain de Montréal. (2008). *Adad Hannah* dans le cadre de la Triennale québécoise 2008. [vidéo]. Récupéré de <http://www.youtube.com/watch?v=IyW4kVRo-WI>

Musée d'art contemporain de Montréal. (2008). *Bettina Hoffmann* dans le cadre de la Triennale québécoise 2008. [vidéo]. Récupéré de <http://www.youtube.com/watch?v=9s1b0isgaN8&feature=related>

Musée d'art contemporain de Montréal, Montréal. (2008). *Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme Triennale québécoise 2008*. [catalogue d'exposition] Montréal : MACM.

Parfait, F. Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou, Paris. (2008). Nuageux, mais dégagé en fin d'après-midi. *David Claerbout : the shape of time*. [catalogue d'exposition]. Zurich : JRP Ringier.

Piaget, J. (1975) Chapitre premier : Position des problèmes et hypothèses explicatives. Dans *L'équilibration des structures cognitives problème central du développement* (p. 9-47). Paris : Presses universitaires de France.

Royoux, J. C. (2000). Cinéma d'exposition : l'espacement de la durée. *Art press*, 262, 36-41.

Schutze, B. Musée d'art contemporain des Laurentides, St-Jérôme. (2010). Artful Deception : On The Internal Workings of Adad Hannah's Stills. *Adad Hannah : Peinture de genre comme figure de Still*. [catalogue d'exposition]. St-Jérôme : Musée d'art contemporain des Laurentides. Récupéré de http://adadhannah.com/images/uploads/pressassets/2010_05_Musee_Laurentides.pdf

Snow, M. (1990). *See You Later /Au revoir*. [vidéocassette]. Toronto : l'auteur.

Tamir, C. (2008). *Adad Hannah : Reflections*. [Texte de présentation de l'exposition]. Montréal : Galerie Pierre-François Ouellet. Récupéré de http://www.pfoac.com/exhibitions/AH_MAY2008_FR.htmGalerie

Tamir, C. (2009, printemps-été). The Video Camera Is A Time Machine. *Blackflash*. Récupéré de http://adadhannah.com/images/uploads/press_assets/2009_06_01_BlackFlash.pdf,

Van Assche, C. Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou, Paris. (2008). Entretien. *David Claerbout: the shape of time*. [catalogue d'exposition]. Zurich : JRP Ringier.

Virilio, P. (1988). *La machine de vision*. Paris : Galilée.

Walsh, M. (2010-2011, décembre, janvier). Believable Fictions. *Art Monthly*, 342, 11-14.

Ward, O. (2009, juin-juillet). David Claerbout: Extrasensorial. *Art in America*, 170-175.

Watteau, D. (2012). Un geste de la main pour David Claerbout. *Savoirs et clinique*, 15, 205-207.

Site Web

Adad Hannah. Récupéré le 29 octobre 2011 de [http:// www. adadhannah.com](http://www.adadhannah.com)

Bettina Hoffmann. Récupéré le 20 octobre 2011 de <http://www.bettinahoffmann.net>

Exhibitions. Récupéré le 21 septembre 2014 de <http://www.davidclaerbout.com>